Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 7/97

PC Games CD-ROM & Mag

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

Die Nr.1 DM 9,90 mit CD-ROM



Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Gelöst: C&C2 - Gegenangriff

Dungeon Keeper

Spiel des Monats: Molyneux's Abschiedsgeschenk an Bullfrog



32 SEITEN

Bonusheft mit Anleitungen zu allen Spiele-Demos!

Ihr AOL Zugang
Registrierungsnummer:
Registrierungspasswort:

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

EXKLUSIV

OUTLAWS
Gigantische Demo mit über 300 MB

MOTO RACER
Spielbare Demo und ein neuer Level

ATOMIC BOMBERMAN
Multiplayer-Spaß von Hudson Soft

SEAN DUNDEE
Spielbare Demoversion zu Ubi Softs Fußballspiel

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

Erste Infos zu Quake 2 und Populous 3. Tips zu: KKND, POD, C&C.
Enthüllt: F1 Racing von Ubi Soft und Microsofts Age of Empires.

Bonusheft mit Anleitungen zu allen Spiele-Demos (Die Rückseite finden Sie im Tips & Tricks-Teil)

30° C im Schatten, Dungeon Keeper ist endlich fertig, und die neue PC Games wird mit zwei Cover-CD-ROMs ausgeliefert – na, wenn das kein Sommer nach Maß ist! Und wenn wir schon zwei Silberscheiben beilegen, dann achten wir auf echten Mehrwert fürs Geld. PC Games-Leser dürfen in diesem Monat gleich vier mächtig exklusive Demos ausprobieren: die LucasArts-Westernballerei Outlaws, Sean Dundees World Club Football von Ubi Soft, den Multiplayer-Klassiker Atomic Bomberman und das rassige Motorrodrennspiel Moto Racer von Electronic Arts. Ebenfalls im Angebot: Pandemonium!, unsere neue Referenz im Bereich Jump&Run. Und das ist noch längst nicht alles: Eine schicke 16-seitige Extra-Beilage klärt Sie über alle Details der Echtzeitstrategie-Hoffnung Dark Reign auf – garniert mit topaktuellen Screenshots und detaillierten Informationen rund um Activisions Prestigeprojekt. Ihren Zuschriften entnehmen wir, wie gut solche „Alles, was Sie schon immer über XYZ wissen wollten"-Specials bei Ihnen ankommen. Wenn Ihnen ein solches Extra zu ganz bestimmten Themen (z. B. StarCraft, Rebellion, Jedi Knight, Lands of Lore 2, Dominion) vorschwebt – Postkarte oder e-Mail (redaktion@pcgames.de) genügt!
Wie stark Ihr Feedback in unsere Redaktionskonferenzen einfließt, beweist die PC Games 6/97: Selten zuvor haben kleine Wertungskasten-Ergänzungen so massive Zustimmung gefunden wie die Neuerungen in dieser Ausgabe. Heerscharen stolzer 3D-Karten-Besitzer haben uns geschrieben und die Zusatzrubrik „3D-Support" mit großer Begeisterung aufgenommen – endlich entfällt die quälende Ungewißheit „Läuft's oder läuft's nicht?". Und die Anwender von PCs mit AMD- und Cyrix-Antrieb können endlich auf einen Blick feststellen, ob ein Spiel die Zusammenarbeit mit ihrem Prozessor verweigert. Kaufberatung dieser Art soll es zukünftig verstärkt geben: Unter dem Motto „Sie wünschen – wir spielen" freuen wir uns auf Ihre Anregungen – egal, ob Sie seit langem von der Erweiterung des Tips & Tricks-Teils träumen, mehr Hardware-Tests fordern oder noch ausführlichere Interviews lesen möchten. Nicht zuletzt im Hinblick auf unsere Jubiläumsausgabe 10/97 („5 Jahre PC Games") wollen wir in den nächsten Monaten eine Reihe phantastischer Ideen realisieren, auf die Sie schon jetzt gespannt sein dürfen.

Zwei CD-ROMs und satte 170 Seiten Reviews, Previews, Specials und News – das müßte Sie eine Weile beschäftigen. Viel Spaß beim Schmökern und Probespielen wünscht

Ihr PC Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

TIPS & TRICKS



DUNGEON KEEPER

Dungeon Keeper hält seit knapp zwei Jahren die Welt in Atem. Aufgrund der revolutionären Spielidee überschlugen sich die Fachmedien mit Lobeshymnen, Peter Molyneux forderte immer wieder Geduld. Und daß sich Geduld auszeichnen kann, beweist nun das fertige Produkt. Sowohl Spielbarkeit als auch grafische Präsentation setzen neue Maßstäbe. Wir haben den Dungeon Keeper ab Seite 60 gründlich unter die Lupe genommen.

60

HARDWARE

PERISCOPE

REVIEWS

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus für DM 19,80 enthält die Vollversion von Earthworm Jim. Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Die Anleitung finden Sie im aufgeklebten Booklet auf Seite 3.

Demos

Atomic Bomberman* • Bust-A-Move 2* • Carmageddon* • CyberCube* • Die große Schlacht um Shiloh* • Die Stadt der verfluchten Seelen* • Die Stadt der verlorenen Kinder* • Front Page Sports: Golf* • Jack Orlando* • Sean Dundee´s World Club Football* • Versailles* • Wild Ride!* • X-COM 3: Apocalypse* • Moto Racer • Outlaws • Pandemonium! • Perfect Weapon • Redneck Rampage • Rex Blade • Ten Pin Alley • Time Warriors • Vermeer - Die Kunst zu erben • Z.A.R.

Updates

Interstate ´76 V1.06* • Master of Orion 2 V1.31* • Star Fighter 3DFX-Patch* • Destruction Derby 2* • PC Games-Cheat Update 5/97*

Specials

AOL-Software V3.0i* • Command & Contact* • Direct-X 3.0* • Kleinanzeigen* • Leser-Software* • PC Games-Reportage • Shiny-Benchmark • Tips & Tricks*



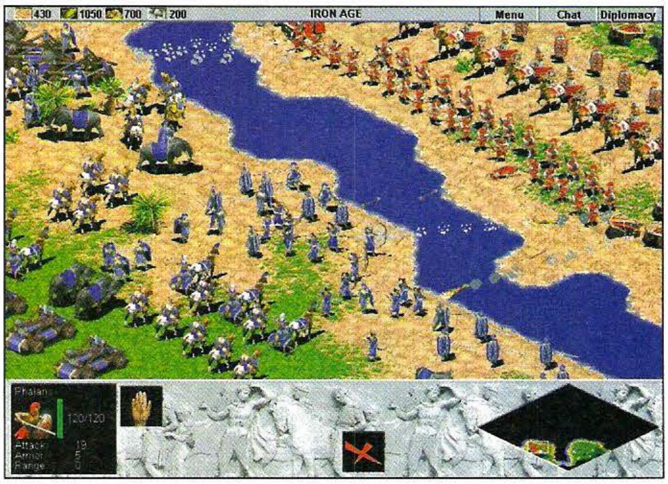
20 F1 RACING

Die Formel 1-Saison läuft auf Hochtouren, und auch die Spielehersteller werden so langsam richtig aktiv. Das französische Softwarehaus Ubi Soft will mit F1 Racing Simulation den großen Konkurrenten von Psygnosis und Microprose das Fürchten lehren...



24 WORLD WIDE SOCCER 97

Sega macht weiter Dampf: Nach Virtua Fighter, Daytona USA und Sega Rally setzen die Japaner nun das auf dem Sega Saturn sehr erfolgreiche World Wide Soccer für den PC um. Wir konnten einen ersten Blick auf eine frühe Version werfen...



30 AGE OF EMPIRES

Nach anfangs mäßigen Erfolgen im Spielesektor startet Microsoft nun voll durch. Mit Age of Empires hat der Softwaregigant ein hochkarätiges Echtzeit-Strategiespiel in der Hinterhand, das von keinem geringeren als Bruce Shelley (Railroad Tycoon, Civilization) produziert wird.

Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne schreibt über amerikanische Sportarten

Warum haben es **amerikanische Sportarten** wie American Football oder Baseball eigentlich so schwer, in Deutschland auch nur einen Blumentopf zu gewinnen.
Unterscheidet sich der **Geschmack** der Deutschen so stark von dem der Amerikaner? Wohl kaum, denn betrachtet man das Beispiel American Football, so zeigt die World League (in der auch die beiden deutschen Vereine Rhein Fire und Frankfurt Galaxy spielen), daß die Anzahl der Fans auch hierzulande stetig wächst – wenn auch nur in ganz kleinen Schritten.
Das liegt zum größten Teil daran, daß keiner der Sender, die diese Sportart im Programm haben, zumindest den Versuch unternimmt, dem Zuschauer auch nur ansatzweise das Regelwerk näherzubringen. Stattdessen wird von „Punts", „Field Goals" und „Interceptions" gesprochen, der eigentlich geneigte Zuschauer kann mit diesen **Fachausdrücken** aber nur wenig anfangen. Noch viel schlimmer sieht es auf dem Sektor Computerspiele aus. Kaum ein Spiel wird richtig lokalisiert, d. h. an einen **fremden Markt angepaßt**.
Lediglich das Handbuch wird übersetzt – und in dem finden sich natürlich keine Hinweise zu dem eigentlichen Spielablauf, schließlich wird in den Vereinigten Staaten bereits im Kindergartenalter über Sinn und Unsinn einer „2-Point-Conversion" diskutiert.
Um den Erfolg amerikanischer Sportspiele in Deutschland zu steigern, wäre ein anständiges Handbuch oder zumindest eine **erklärende Beilage** ein probates Mittel. Und die Kosten für ein solches Beiwerk würden den Etat sicherlich nicht überstrapazieren, und auch unwissende, aber interessierte Spieler könnten nun endlich diese durchaus spannenden Sportarten genießen.

Rayman 2

Zweiter Teil mit Editor

Wie wir bei einem kurzen Besuch bei Ubi Soft in Paris erfahren konnten, arbeitet ein Team bereits an der Fertigstellung von Rayman 2. Das klassische Jump&Run soll diesmal über einen SVGA-Modus verfügen und dem Spieler die Möglichkeit geben, **eigene Levels** zu erstellen. Die über einen integrierten Editor erstellten Missionen können dann via Internet der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.





Mit dem Editor lassen sich bei Rayman 2 eigene Level erstellen und dann via Internet oder Diskette verbreiten.

Shadow Warrior

Shareware erhältlich



Neue Story, alte Engine: Shadow Warrior.

Mitte Mai kam die Shareware von Shadow Warrior auf den Markt. Das lange erwartete Actionspektakel bietet allerdings nur **wenig neue Akzente**, und vor allem die Engine wurde kaum weiterentwickelt. Bleibt zu hoffen, daß bis zur Fertigstellung der Vollversion noch ein paar Geistesblitze in das Spiel einfließen werden.

Sean Dundee...

...World Club Football

Nach dem Spiel Karlsruhe gegen Hamburg, das der KSC mit 3:1 für sich entscheiden konnte, wurde bei einer Veranstaltung offiziell die Zusammenarbeit von Ubi Soft und Sean Dundee bekanntgegeben. Der gebürtige Südafrikaner gab eifrig Autogramme und erwies sich bei einigen Partien als gar kein schlechter Computerspieler – kein Wunder, schließlich spielt Sean Dundee auch gerne in **seiner Freizeit am PC** und an diversen Konsolen.



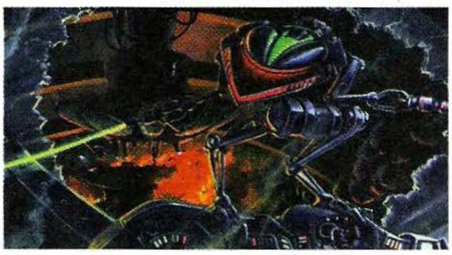
Sean Dundee vom Karlsruher SC und Odile Guiffray von Ubi Soft

Descent 3

Parallax macht Nachfolger



Parallax Software werkelt momentan an einer **Fortsetzung von Descent**. Nähere Details sind bislang nicht bekannt, man kann aber davon ausgehen, daß der Nachfolger technisch auf jeden Fall wieder mit der Zeit geht. Das Veröffentlichungstermin ist auf „irgendwann 1998" datiert...



Diese Konzeptgrafiken wurden von Parallax schon für Descent 3 entwickelt.

Telegramm

Sowohl **Turok** (Acclaim) als auch **Shadows of the Empire** sollen bis Ende des Jahres für den PC umgesetzt werden. Die auf dem Nintendo 64 sehr erfolgreichen Actionspiele sollen höchstwahrscheinlich alle gängigen 3D-Grafikkarten unterstützen. +++ Verwirrung um **Resident Evil**: Die Version, die der Grafikkarte Apocalypse 3Dx beiliegt, wird sich grundsätzlich von der fertigen Version, die im Juli erscheinen soll, unterscheiden. Ein ähnliches Problem trat in der Vergangenheit schon bei POD auf, das vorschnell mit Intel MMX-Chips gebundelt wurde.

Adventure & Rollenspiel



Thomas Borovskis fürchtet sich vor DVD

Na – haben Sie's bemerkt? Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, haben wir das Unwort „Interaktiver Spielfilm" endlich von dieser Seite verbannt. Ein Adventure ist ein Adventure, egal ob viele Rätsel zu lösen sind oder nur wenige. Daran wird auch die Einführung des **neuen Speichermediums DVD** nichts ändern – was übrigens ganz hervorragend in diesen Themenkreis paßt. Ich kann mir jetzt schon denken, was in den Köpfen einiger Hersteller herumspukt: „Bildschirmfüllende Videoclips mit **mehr als 30 Frames pro Sekunde**? Da können wir superprima **Interaktive Spielfilme** ohne Spielspaß veröffentlichen!" Pustekuchen! Wie die Vergangenheit gezeigt hat, ist bereits der erste Versuch in die Hose gegangen. Ohne ein schönes Paket kniffliger Rätsel ist ein Adventure eben nur halb so interessant, da helfen flüssige Videos nicht weiter. Der Trend geht ohnehin in eine andere Richtung: Wer schon keine leistungsfähige, **frei begehbare 3D-Welt** zustandebringt, versucht sein Glück wenigstens an **360°-Panoramabildern**, die noch oben, unten und zur Seite gescrollt werden können. Mit durchaus beachtlichen Ergebnissen, wie bereits Zork: Nemesis vor über einem Jahr bewies. Ob uns mit der neuen Technik tatsächlich gravierende Neuerungen im Adventure-Genre bevorstehen, darf zu Recht bezweifelt werden. Wir Endkunden haben seit der Erfindung des Begriffes **„Multimedia"** schon zu viele Trends versanden sehen, um uns von bunten Bildern weiter täuschen zu lassen. Auch hier gilt fürs erste die Devise: „Abwarten und Tee trinken...". Die erste Veröffentlichung erwartet uns schließlich erst im Winter 97/98.

H.o.M.M. 2: The Price of Loyalty

Expansion Pack für 3DOs ungewöhnliches Rollenspiel



Freunde der Rollenspiel-/Strategiespielmixtur Heroes of Might and Magic 2 können die Vollversion in Kürze um **vier neue Kampagnen** erweitern. Neben 24 Karten sowie zahlreichen neuen Helden und Artefakten wird **ein 6-Spieler-Modus** für LAN, Modem und Internet mitgeliefert. Während die englische Version bereits kurz vor der Auslieferung steht, wird die eingedeutschte Fassung noch einige Wochen auf sich warten lassen.

3DOs erfrischende Mischung aus Rollenspiel und Strategie bekommt eine Zusatz-CD mit insgesamt vier neuen Kampagnen.

Wheel of Time

Legend Entertainment dreht am Rad



Die Grafik wirkt brillant wie eine Zwischensequenz, stammt aber direkt aus dem Spiel...

Ein First Person-3D-Action-Strategiespiel mit Multiplayer-Option (kurz gesagt: ein Rollenspiel) erwartet uns mit Legend Entertainments „Wheel of Time". Als Handlungsrahmen dient **Robert Jordans gleichnamige Fantasy-Buchreihe**, die bei uns in Deutschland wohl nur eingeschworenen Freaks bekannt sein dürfte. Da die Story thematisch noch vor dem ersten Band der Serie angesiedelt ist, dürfte das den Spielspaß allerdings kaum trüben. Ein beachtliches Projekt ist Wheel of Time nicht nur wegen des reich ausgestatteten Fantasy-Universums, sondern auch wegen seiner **opulenten 3D-Grafik**. Die Power der neuen **„Unreal"-Grafikengine** ermöglicht den Designern, annähernd photorealistische Texturen **in** eine frei bewegliche 3D-Umgebung einzubauen (siehe Bild). Glen Dahlgren, verantwortlicher Designer bei Legend, verspricht ein völlig neues Spielgefühl, das die **packende Storyline eines Rollenspiels** mit dem **Gameplay eines 3D-Shooters** verbindet.

Poison Pawn

Neues Tex Murphy-Adventure



Als **eines der ersten Computerspiele** überhaupt wird Poison Pawn von Access Software speziell auf die Möglichkeiten des neuen Speichermediums **DVD** angepaßt. Die **für 1998 geplante Fortsetzung** der Tex Murphy-Krimireihe soll Videofilme in **16,7 Millionen Farben mit 30 Bildern pro Sekunde** bieten – was sogar noch über der Fernsehnorm liegt. Sobald wir weitere Einzelheiten in Erfahrung bringen, berichten wir mehr darüber.

Atlantis

3D-Adventure mit technischen Finessen



Kurz vor der Fertigstellung steht Atlantis. Das Adventure kommt auf vier CD-ROMs.

Eine Zeitreise zum sagenumwobenen Kontinent Atlantis hat Cryos neues Grafikadventure zum Thema. In der Rolle des jungen Helden Seth muß der Spieler **fünf gigantische Kontinente** erkunden, um am Ende die Wahrheit über sein Volk herauszufinden. Um die Masse an Videoclips, gerenderten Grafiken und gesprochenen Sätzen unterzubringen, benötigt der Hersteller immerhin **vier CD-ROMs**. Dafür präsentiert sich die Welt von Atlantis in farbenprächtigen **360°-Panoramabildern**, die der Spieler frei nach oben, unten und zur Seite scrollen kann. Eine von Cryo selbst entwickelte **Lippensynchronisations-Technik** verspricht darüber hinaus eine besonders realistische Wiedergabe der über 2000 gesprochenen Sätze. Hunderte von beweglichen Objekten und 50 verschiedene Gesprächspartner sollen **wochenlangen Spielspaß** garantieren.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner heißt jetzt F-22

Wem gehören eigentlich die Rechte an staatlichen Gütern? Kann Berlin die Bezeichnung `Potsdamer Platz´ lizensieren? Kann es der Bauleiter? Kann der amerikanische Rüstungskonzern Lackheed Martin Lizenzen für sein Flugzeug F-22 Raptor vergeben? Kaum zu glauben, aber um solche Kleinigkeiten dreht sich im Augenblick ein **ausgewachsener Streit** zwischen den Flugsimulationsherstellern **Novalogic** und **Interactive Magic.** Während sich Novalogic für vermutlich viel Geld die Rechte an der Verwendung der Bezeichnung F-22 Raptor von Lockheed Martin **gesichert** hat, ist Interactive Magic der Meinung, die vom amerikanischen Staat in Auftrag gegebenen und vom amerikanischen Steuerzahler finanzierten Flugzeuge seien **Eigentum der amerikanischen Öffentlichkeit** und somit **frei von Rechten.** Ursprung der Streitigkeiten sind die aktuellen Projekte der Softwarehäuser, die beide beabsichtigen, in Kürze eine Flugsimulation namens **F-22 Raptor** bzw. **iF-22 Raptor** fertigzustellen. Die zum Teil **harschen Beschimpfungen** verbreiten die Kontrahenten über ihre Webpages, auch die Internetsurfer werden aufgefordert, ihre Entrüstung über das Verhalten eines der beiden Häuser einem breiten Publikum zugänglich zu machen.
Das eigentlich Erstaunliche an diesem Vorgang ist das Verhalten der beiden Softwarehäuser. Novalogic ist eigentlich auf der sicheren Seite: Sind die Namen frei verfügbar, kann das Spiel ohnehin F-22 Raptor heißen, im anderen Fall wurden die ohnehin schon ausgegebenen Lizenzgebühren **aus dem Fenster geworfen.** Interactive Magic muß schlimmstenfalls einen **neuen Namen für die Flugsimulation** finden, den findigen Marketingstrategen würde sicherlich etwas Passendes einfallen. Daß dennoch beide Häuser Humanressourcen in einen (nicht einmal werbewirksamen) Rechtsstreit stecken, das unschuldige Internet beschmutzen und vor allem die Käufer und Fans von Flugsimulationen in ihren Streit hineinziehen, gehört eigentlich nicht zum guten Ton.

iF-22 Raptor

Air Warrior III?



Durch die Verwendung echter Fotografien wird iF-22 Raptor die grafisch anspruchsvollste Flugsimulation werden.

Mit iF-22 Raptor kündigt **Interactive Magic** eine Flugsimulation an, die sich grundlegend von allen bisherigen Simulationen des Softwarehauses unterscheidet: Anstatt den Spieler zu nötigen, Dutzende von Tastaturkombinationen auswendig zu lernen, soll das **„Active Cockpit"** genannte Konzept erlauben, **realistische Schalter und Knöpfe am Bildschirm** zu drücken. Auch mit dem Gameplay wagt man sich auf neue Pfade, soll doch ein **dynamisches Campaignsystem** für spannende und einzigartige Missionen sorgen. Sogar die Grafik soll gleichzeitig schnell und schön sein – trotz der sich bei IM hartnäckig haltenden Meinung, daß sich dies nicht mit **Multiplayerbetrieb** verbinden ließe, läßt das Windows 95-Programm selbstverständlich den Netzwerkbetrieb zu.

F-22 Raptor

Nachschlag von Novalogic



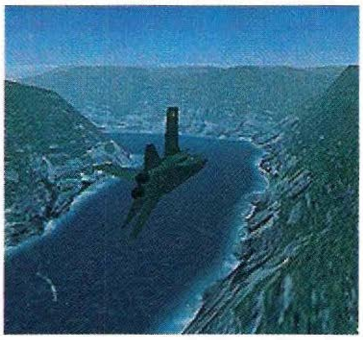
Bei dem offiziellen Rollout-Event des F-22 im April dieses Jahres waren auch Lee Milligan und John Garcia von Novalogic zugegen.

Nachdem **Novalogic** mit F-22 Lightning II bereits eine äußerst erfolgreiche Simulation des Kampfflugzeugs von Lockheed-Martin im Programm hat, plant der Softwarehersteller nun eine eher **storyorientierte Simulation** unter dem Namen F-22 Raptor. Für das im Herbst diesen Jahres erscheinende Spiel plant Novalogic eine sehr **realistisch arbeitende Künstliche Intelligenz,** mit weiteren Details hält man sich noch zurück.

TFX 3: F22

Namensvetter

Auch **Digital Image Design** plant eine Simulation des populären Flugzeugs, immerhin hat sich der Softwarehersteller einen eigenen Namen einfallen lassen. Einziges Faktum, das zu dieser Simulation bislang feststeht: TFX 3: F22 soll **diesen Oktober** erscheinen.



TFX 3: F22 wird die gleiche Grafikengine verwenden wie DIDs EF2000 Graphics+.

SODA Off-Road Racing

Papyrus arbeitet an einer Jeep-Simulation

Mit Monster Truck Madness scheint Microsoft eine echte Offroad-Lawine ausgelöst zu haben. Nach Test Drive Offroad und Thunder Truck Rally wird auch SODA Off-Road Racing Höchstgeschwindigkeiten auf **unbefestigtem Gelände** simulieren. Neben **800 PS-Monstern** dürfen auch **kleine Buggies** gefahren werden, vermutlich gehört auch der **Streckeneditor** zur Serienausstattung. Bis zum Winter verspricht Sierra noch eine wesentliche Verbesserung der Grafik.



Erinnert an das Legoland: Die Grafiken werden noch stark verbessert.

WiSims & Strategie & Denkspiele



Petra Maueröder über Kult

Echtzeitstrategiespiele heißen so, weil es mal **echt Zeit** wurde für was Neues. Das scheinen sich auch Peter Molyneux und seine Bullfrogs beim Design von Dungeon Keeper gedacht zu haben. **Nach der Devise „Innovation ist machbar, Herr Nachbar" zeigen die Herrschaften von der Insel, wie man die Lieblings-Elemente der C&C-Fans (Aufbauen & Kämpfen) auf ziemlich geniale Weise neu verquirlt.** Bei soviel "Mut" und guten Ideen verzeihen wir auch gerne die geringfügige Verspätung. Andere halten da sehr viel länger an alten Zöpfen fest (ganz nebenbei: ja, auch Sie, **Herr Stangl!**). **Dungeon Keeper ist das erste Spiel seit etlichen Monaten, das wieder in die Kategorie „Kult" fällt.** Und ob ein Titel das Zeug zum „Kult" hat, läßt sich daran ablesen, daß es von allen (!) Redakteuren mit Inbrunst gespielt wird. Tag und Nacht. Sonn- und feiertags. Diesem exklusiven Klub gehören Command & Conquer, Diablo, Wing Commander 3 sowie eine Handvoll 3D-Actionspiele an. **Von vornherein NICHT kultverdächtig sind dreiste Nachahmer, deren Designer es gerade mal geschafft haben, sich eine Hintergrundstory einfallen zu lassen, ein neues Feature in ihr Spiel reinzuschnippeln und die Silicon Graphics-Workstation anzuwerfen.** Kaum ein Tag vergeht, ohne daß ein Pressesprecher anruft und freudestrahlend verkündet: „Stellt Euch vor, wir machen ein Echtzeitstrategiespiel! Na, was sagt Ihr jetzt?!?" Jede Wette: Nach drei Tagen E3 wird unsere Atlanta-Reisegruppe eine Hundertschaft „breath-taking realtime-strategy-titles" mit „stunning graphics" und „incredible new features" gesehen haben. **Daß Sie die Sahnestücke unter den Echtzeit-Neuerscheinungen 1997 nicht verpassen, dafür sind wir ja da – und wir werden rechtzeitig Bescheid sagen, wenn wieder Weihnachten und Ostern zusammenfallen und ein Spiel wie Dungeon Keeper erscheint.**



Dark Omen

Finstere Omen

Passend zur Strategie-Kolumne in Ausgabe 6/97 hätten wir noch ein „Dark Irgendwas" anzubieten: Dark Omen von **Mindscape**, bezeichnenderweise ein **Echtzeitstrategiespiel** mit einer Prise **Rollenspiel,** das auf dem Spielsystem von Games Workshop („Warhammer") basiert. Sie übernehmen zur Abwechslung die Rolle der „Bösen" und müssen in einer mittelalterlichen Fantasy-Umgebung ein fieses Komplott anzetteln. Vor Oktober ist mit Dark Omen allerdings nicht zu rechnen.

Dominion

Große Namen sprechen für Dominion



Das Echtzeitstrategiespiel läßt weiter auf sich warten, aber die Sprachausgabe ist immerhin schon im Kasten. Zu diesem Zweck hat die hiesige Niederlassung von **7th Level** immerhin die deutschen Stimmen von **Arnold Schwarzenegger, Sharon Stone** und **Clint Eastwood** angeheuert, die in Zwischensequenzen und Briefings ein Wörtchen mitzureden haben. Ebenfalls mit von der Partie: Susi „Herzblatt" Müller und Tommi „ALF" Piper.

Incubation

Blue Bytes neues Strategiespiel



Warum der inoffizielle vierte Teil der Strategie-Saga Battle Isle nicht „Battle Isle 4", sondern **„Incubation"** heißt, zeigen **bereits** die ersten Screenshots. Statt ganzer Armeen lotsen Sie nun erstmals einzelne Soldaten durch komplexe 3D-Levels des Battle Isle-Universums. Unterwegs findet man nicht nur neue Waffen und praktische Accessoires, sondern gewinnt auch zunehmend an Erfahrung und Kampfkraft. Daß das **„rundenbasierte Taktikspiel"** optisch wie ein reinrassiges 3D-Actionspiel wirkt, liegt an der verwendeten Extreme Assault-Engine. Auf der E3 soll das Spiel erstmals live zu sehen sein.

Das 3. Millennium

(Jahr-)Tausendsassa



Eine wissenschaftlich fundierte Simulation des kommenden Jahrtausends bildet die Basis für ein aufwendiges Strategiespiel von **Cryo**, das dezent an **SimEarth** und **Civilization** erinnert. Ihr Ziel: die Vereinigung aller fünf Kontinente zu einem einzigen friedlichen Weltreich. Justierbare Aspekte wie Politik, Umwelt, Gesellschaft, Wirtschaft und Ökologie beeinflussen die Vorgänge auf der Erde, deren isometrisches Modell (SVGA, 65.000 Farben) auf 50 km≤ genau dargestellt wird. Die Veröffentlichung ist für den Juli 1997 geplant.

Telegramm

++++ **Maxis** hat endlich ganz offiziell **SimCity 3000** angekündigt, das wohl erst gegen Ende des Jahres erhältlich sein wird! Unterschied zum drei Jahre alten, aber ewig jungen SimCity 2000: eine 3D-Engine mit justierbaren Kameraperspektiven und „echte" Sims. Letzteres läuft auf ein Theme Park-kompatibles System hinaus, bei dem jeder Bewohner und jedes Gebäude separat simuliert werden. Erste Screenshots werden im Vorfeld der E3 erwartet. ++++ Populous-Spieler werden sich bei **Cryos** neuem Strategiespiel **Intervention** wohlfühlen: Als göttlicher Herrscher erschaffen Sie sich ein Universum mit Dutzenden von Planeten, auf denen sich Ihre „Gläubigen" tummeln. Je besser die Nahrungsversorgung, je geschickter das Ressourcen-Management und je erfolgreicher der Kampf gegen Naturkatastrophen und Seuchen, desto intensiver „glauben" Ihre Untertanen an Sie. Besonderheit: Im Netzwerk soll man gegen maximal 16, im Internet gegen 100 Gegner gleichzeitig spielen können! Release: Juli 1997. ++++ Rückrufaktion für den **FIFA Soccer Manager**: **Electronic Arts** hat die Testfreigabe für die Beta-Version und den Release-Termin erneut um mehrere Wochen verschoben. ++++ Und noch'n Fußballmanager: Der **Clubmanager 97** von **Attic** (genau, die DSA-Macher!) enthält alles, was man als Trainer und Manager zum Glücklichsein braucht. Außerdem integriert: eine Bundesliga-Datenbank und ein Editor. Original-Zitat: „Auf optisch überflüssige Features, wie z. B. die 3D-Darstellung von Spielszenen, wurde verzichtet."

Multimedia & Online & Hardware

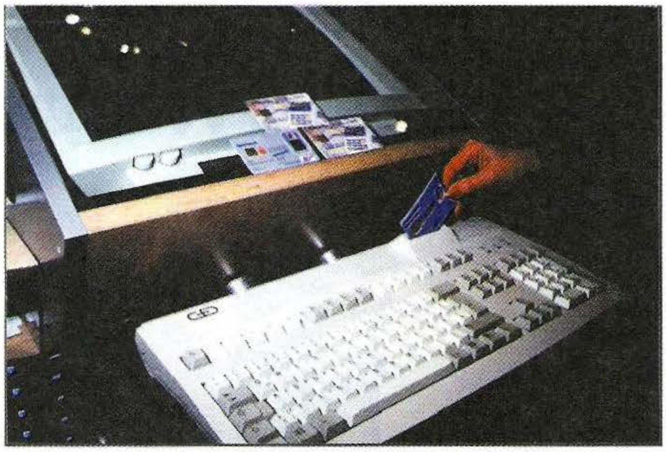


Florian Stangl über sicheren Zahlungsverkehr im Internet

Online-Shopping ist eine feine Sache. Mit dem Web-Browser stöbert man bei Karstadt oder klickt sich stundenlang durch die Kataloge amerikanischer Anbieter von Spielzeug oder Fan-Artikeln. Ist die Einkaufsliste vollständig, drängt sich aber die entscheidende Frage auf: **Wie bezahle ich eigentlich?** In den meisten Fällen (besonders bei ausländischen Anbietern) funktioniert dies nur mit der **Kreditkarte**. Sie müssen also Ihre ansonsten streng geheime Kreditkartennummer **über das Internet** verschicken. Nicht umsonst hört und liest man immer wieder **Horrormeldungen** von Online-Gangstern, die sich das zunutze machen. Entsprechend groß ist die Zurückhaltung bei den Usern, diese vergleichsweise **unsichere Zahlungsmethode** zu benutzen. Doch was gibt es sonst für Möglichkeiten? Auf den Einkauf per Internet mag man ja noch verzichten, doch bei den voll im Trend liegenden Online-Spielen wie **Meridian 59** ist das ein viel größeres Problem. Wer nicht darauf verzichten, aber dennoch am weltweiten Spielspaß ohne Risiko teilhaben will, darf aufatmen. Der Tastaturhersteller **Cherry** und der Plastikkartenfabrikant **Gemplus** haben sich zusammengetan und bieten Keyboards an, die ein Lesegerät für die von Banken bereits ausgegebenen **Scheckkarten mit Geldchip** lesen können (lesen Sie dazu auch den nebenstehenden Bericht). Dadurch läßt sich das **Risiko** des Mißbrauchs enorm **verringern**, und Sie können trotzdem am Online-Geschehen teilhaben. Sicher wird es noch etwas dauern, bis sich dieses Verfahren flächendeckend durchgesetzt hat, aber wir halten **diesen Weg** für den einzig richtigen.

Internet Payment

Die neue Tastatur von Cherry enthält ein Lesegerät für die neuen Scheckkarten mit Geldchip



Mit der neuen Tastatur von Cherry lassen sich problemlos und sicher beliebige Beträge von den neuen Scheckkarten mit Geldchip abbuchen.

Bargeldloser Zahlungsverkehr im Internet hatte bislang stets einen faden Beigeschmack, denn das Bezahlen mit Kreditkarte birgt das Risiko, daß **Online-Piraten** die Kartennummer abfangen und auf Ihre Kosten damit einkaufen. Auf der CeBit stellten der Tastaturhersteller **Cherry** und der Chipkarten-Fabrikant **Gemplus** ein neues PC-Keyboard **mit integriertem Chipleser** vor. Damit läßt sich risikolos im Internet shoppen und der Zahlungsverkehr für Online-Spiele abwickeln. Bislang gibt es weder eine genaue Typenbezeichnung der neuen Tastatur noch ein exaktes Veröffentlichungsdatum. Cherry plant aber, **bis zum Herbst** das Keyboard in großen Stückzahlen zu einem realistischen Preis (steht ebenfalls noch nicht fest) auf den Markt zu bringen. Auf die bereits von etlichen Banken und Sparkassen ausgegebenen **Scheckkarten mit dem Geldchip** kann ein Betrag von bis zu DM 400,– gespeichert werden, der von dem neuen Keyboard entsprechend ausgelesen wird.
Nähere Informationen erhalten Sie bei Cherry, Tel. 09643/180.

PC Powerpad Pro

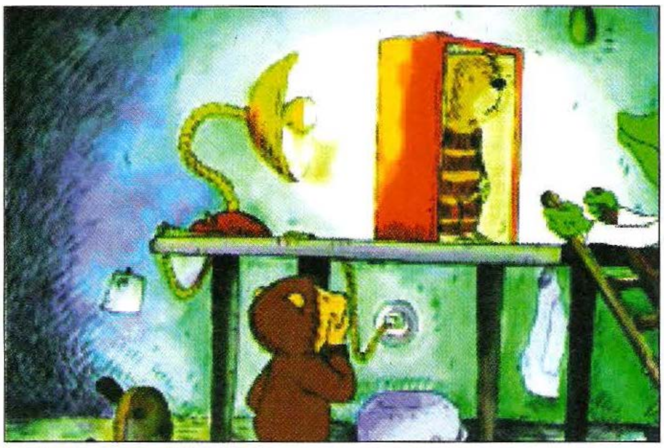
Digital und Analog in einem



Wer sowohl **Sportspiele als auch Simulationen** gleichermaßen gerne zockt, kennt das leidige Problem, für jedes Genre einen anderen Joystick benutzen zu müssen. Eine clevere Lösung kommt von Interact, die im PC Powerpad Pro ein **digitales Gamepad** und einen **analogen Joystick** vereinen. Das sehr gut in der Hand liegende Pad verfügt zusätzlich über eine Schubkontrolle, sechs Feuertasten und Dauerfeuer. Sowohl das **Steuerkreuz** als auch der **Mini-Stick** sind klug plaziert und nach einer kurzen Eingewöhnungszeit hervorragend zu bedienen. Angesichts des günstigen Preises von DM 49,90 ist das **PC Powerpad Pro** eine klare Empfehlung.
Bezugsquelle: Interact of Europe, Jöllenbeck GmbH, Tel. 04287/12510.

Ich mach Dich gesund, sagte der Bär

Navigos dritte CD-ROM mit den Janosch-Figuren



Nicht zu Unrecht waren die ersten beiden **Janosch-CDs mit dem Bären und dem Tiger** ein Erfolg. Die dritte Veröffentlichung „Ich mach Dich gesund, sagte der Bär" ist genauso kinderfreundlich aufgemacht und enthält wieder eine spannende Mischung aus **Information, Grafiken im Janosch-Stil und Bastelanleitungen.** Hintergrund ist der erkrankte Tiger, dem die Kinder zusammen mit dem Bären helfen sollen. Indem sie selbst ausprobieren können, was ein Arzt alles macht, sollen sie die Scheu vor Krankenhäusern ablegen lernen. **Die empfehlenswerte CD-ROM kostet DM 79,– und ist im Buchhandel oder bei Navigo, Tel. 089/230871-20, erhältlich.**

Gerüchte & News aus Amerika



Markus Krichel schreibt über Spielverderber

Wenn Internet-Games regelmäßig auf Ihrem Spielplan stehen, ist Ihnen das im folgende beschriebene Individuum sicher bereits aufgefallen: der **Spielkiller**. Ein Spielkiller ist das Online-Äquivalent des Kindergarten- oder Schulhoftyrannen, der nur dann Spaß zu haben scheint, wenn er den anderen selbigen versaut. Wir reden hier nicht über verunsicherte **C&C-Anfänger**, die jeden angeschossenen Infanteristen mit minutenlangem Jubelgeschrei in Großschreibung zelebrieren. Es geht vielmehr um die jämmerlichen Gestalten, die glauben, mit der Benutzung von **Online-Cheats** und Hacks die Welt in ehrfürchtiges Staunen versetzen zu können. Beispiel: Diablo. Blizzard Entertainment lieferte mit dem **BattleNet-Server** eine wunderbare Gelegenheit für Fans dieses Spiels, sich in einer Online-Umgebung zu treffen und mit- oder gegeneinander zu spielen. Es dauerte nicht lange, bis die ersten Miesmacher auftauchten und mit Hilfe ihrer via Cheatprogramm aufgeblasenen Statistiken über neue Spieler herfielen und ihnen alle Gegenstände klauten. Nicht, daß sie diese bräuchten – es geht hier lediglich darum, die Mitspieler zu schädigen. Was motiviert diese erbärmlichen Wichte? Tun sie es, weil sie im wahren Leben so total **lächerlich** und hilflos sind, daß sie dies mit diesem Benehmen kompensieren wollen? Oder handelt es sich um eine Bande von Feiglingen, die beim ersten Anzeichen einer fairen Auseinandersetzung sofort nach ihrer Mami schreien? Sind sie gar so verzweifelt, daß sie alles tun würden, nur um beachtet zu werden? Die Antwort wissen leider nur ihre Psychiater, die sie wahrscheinlich auch zur Behandlung ihrer **Bettnässerprobleme** aufsuchen. Ein weiteres sich hieraus ergebendes Problem besteht darin, daß der Server-Betreiber diesen Übergriffen **Einhalt** gebieten muß. Daher müssen Regeln und Überwachungsprogramme implementiert werden, die dem ehrlichen Spieler Zeit und Spielspaß rauben. Was kann man sonst gegen diese Proleten tun? Wenn Sie es wissen, schreiben Sie uns bitte!

LEDWars

Begehrter Titel



Eine neue Firma namens Ionos macht von sich reden. Ihr Vertriebskonzept lockt die zahlreichen Spieldesigner, die ihre Produkte nicht unter Preis an die großen Distributionsfirmen abgeben wollen, mit einer 50%-Beteiligung am Erlös. Der normale Satz liegt zwischen 10 und 20%. Der erste Titel, ein Echtzeitspiel namens LEDWars, versetzte nicht nur die amerikanische Presse, sondern auch die Raubkopierer in Verzückung. Auf der Liste der begehrtesten Produkte steht LEDWars an dritter Stelle; eine mehr als dubiose Form der Anerkennung, aber auch ein **Indikator für ein gutes Produkt**. LEDWars erzählt die Geschichte einer von Multis kontrollierten Welt, die ihre Privatarmeen aufeinander hetzen.

Claw

Eine Galionsfigur?



Die PC-Industrie sucht seit langem nach einer Galionsfigur, die einen ähnlichen Bekanntheitsgrad erreichen könnte wie Mario oder Sonic im Konsolenbereich. Monolith Software und GT Interactive glauben nun, diese gefunden zu haben. In dem Plattformspiel Claw rennt, turnt und hüpft der Held (eine Katze im Piratenanzug) durch die Levels. Wesentlich interessanter ist jedoch der Versuch, dieses Spiel **multiplayerfähig** zu machen. Im Jump&Run-Genre ist genaues Timing der wichtigste Aspekt. Experten hielten es bisher aufgrund der Internet-Latency für fast unmöglich, diese Art Spiel im Netz zu plazieren. Monolith hingegen glaubt, einen Andrang von bis zu 64 Spielern gleichzeitig bewältigen zu können.

The Elder Scrolls: Redguard

Neubeginn von The Elder Scrolls

Bethesda hat mit der Programmierung des dritten Teils der Elder Scroll Saga begonnen. Unter dem Titel The Elder Scrolls: Redguard beginnt ein komplettes **Redesign** der Serie. Es ist zu erwarten, daß Bethesda von der RPG-Schiene abweichen und ein Action-Adventure veröffentlichen wird. Die Story: Cyrus, ein Redguard-Söldner, kehrt aus dem Krieg zurück und erfährt, daß seine Schwester spurlos verschwunden ist. Den Rest können Sie sich denken.

Spielerparadies

HighEnd-Gamepark

Dreamworks, Sega und Universal Studios planen die Eröffnung mehrerer Gameparks, **digitale Äquivalente zu Themenrestaurants** wie Hard Rock Café oder Planet Hollywood. Die Gameparks unterteilen sich in drei Zonen mit verknüpften Spielhallenautomaten, Internetgames und einer nostalgischen Classic Zone für Retro-Gamer. Das erste Gameworks eröffnete kürzlich in Seattle. Insgesamt sind **100 Zentren in mehreren Ländern** geplant, darunter auch in Deutschland.

Newsflash

Add-Ons: **Sierra** veröffentlichte in USA einen Lords of the Realm 2 Expansion Pack mit 20 neuen Szenarios. **Accolade** begann mit der Auslieferung einer Add-On-Disc mit 42 neuen Missionen für das Strategiespiel Deadlock. +++ Die Zukunft von **Rocket Science** (Obsidian, Rocket Jockey) ist düster. Es ist jedoch zu erwarten, daß die kalifornische Entwicklungsfirma in den nächsten zwei Wochen schließen wird. Als letzter Titel wird wahrscheinlich Spacebar erscheinen. +++ Laut einer Marktforschungsstudie der IDC wird der PC-Spielemarkt weiter im Aufwärtstrend liegen. Man geht von einer Steigerung von 1,8 (1996) auf **2,7 Milliarden Dollar** (1999) aus. +++ Accolade wird das neueste Tex Murphy-Abenteuer **Poisoned Pawn** (Arbeitstitel) als DVD-Produkt veröffentlichen. Chris Jones wird wieder als Privatdetektiv Tex Murphy zu sehen sein. **Michael York** spielt den Bösewicht. +++

F1 Racing Simulation

Überholmanöver



Ubi Soft hat gerade mit POD einen echten Renner auf dem Markt. Doch die ehrgeizigen Franzosen ruhen sich nicht auf ihren Lorbeeren aus. Mit F1 Racing Simulation wollen sie den Spitzenplatz unter den realistischen Rennsimulationen erobern. Angesichts der Qualität von Grand Prix 2 und IndyCar 2 ein gewagtes Unterfangen - aber Mut gehört im Rennsport einfach dazu.

Nur in einem Punkt mußten wir bei der Realitätsnähe Abstriche machen", erklärt Projektleiterin Peggy Desplats selbstbewußt, „und zwar beim Sichtfeld. Das ist im Spiel besser als in Wirklichkeit. Die echten Fahrer sehen fast gar nichts von der Strecke und müssen jede Kurve auswendig kennen. Das weiß fast niemand - sogar Rallye-Fahrer wundern sich darüber, wenn sie zum ersten Mal in einem Formel-1-Wagen sitzen."

Renault sorgt für den guten Ton

Ansonsten soll die Simulation bis ins kleinste Detail perfekt sein. Deshalb hat man schon in der Planungsphase sehr eng mit Renault zusammengearbeitet. Christian Blum, Ingenieur der echten Boliden, ist beim gesamten Entwicklungsprozeß dabei. So konnten die Programmierer nicht nur einen Blick hinter die Kulissen des Rennzirkus, sondern auch in ein geheimes Testlabor für Motoren werfen, um dort fleißig Tonaufnahmen zu machen.

Dank akribischer Recherche ist das Team jetzt mit den Eigenarten der einzelnen Modelle bestens vertraut. Das Ergebnis: Einfach ausgedrückt, gibt es drei Bauart-Gruppen. Deshalb gibt es im Spiel auch nur drei verschiedene Rennwagentypen, was die Fahreigenschaften angeht. In der Wirklichkeit entscheiden oft die Einstellungen über Sieg oder Niederlage - hier liegen die tatsächlichen Unterschiede zwischen Ferrari, Williams und Benetton. An Tuning-Optionen wird deshalb auch im Spiel nicht gespart. Ein Beispiel: Nicht nur um den rechtzeitigen Reifenwechsel muß man sich kümmern, sondern auch um einen ausreichenden Reifenvorrat. Die Temperatur des Gummis wird gar an drei verschiedenen Stellen gemessen.

Einsteigerfreundlich

Weil auch ein guter Start nötig ist, um die Gunst der Fans zu erringen, gibt's nicht nur einen Einsteigermodus, bei dem man ohne Boxenstopps sofort auf die Piste darf, sondern sogar eine Formel 1-Fahrschule: Hinter einem digitalen Fahrlehrer fährt der Lernwillige, um so alles zu beobachten, worauf es ankommt. Doch das ist nicht alles. Neben Einzelrennen und Meisterschaften sind vor allem drei ungewöhnlichere Optionen erwähnenswert. Von Arcade-Games kennt man den "Time Attack" genannten Kampf um Bestzeiten und den "Ghost"-Modus, bei dem der Spieler quasi gegen seinen eigenen Schatten antritt. Doch das Schmankerl schlechthin für Hardcore-F1-Fans soll die Mög-

Gebrüderwirtschaft

Hinter Ubi Soft stehen vor allem die Gebrüder Guillemot. Zu dritt leiten sie vor den Toren der Hauptstadt Ubi Soft – das heißt Entwicklung und Produktion von Ubi Softs Programmen und Marketing für eigene und fremde Spiele. Wir sprachen mit Gerard Guillemot.

Nach Rayman und POD bekommt man Lust auf mehr Eigenproduktionen...

Eigenentwicklungen machen mehr als die Hälfte aus, aber wir bauen das noch aus. Es ist inzwischen teurer, ein Produkt zu plazieren, als eins zu entwickeln. Wir werden uns also auf hochwertige Titel beschränken, vielleicht sechs oder sieben im Jahr.

Rayman ist trotz hoher Qualität mäßig gelaufen. Woran lag's?

In Frankreich lief das Spiel hervorragend, bei Euch war der Start mißglückt, da unsere Präsenz auf dem deutschen Markt anfangs noch nicht ausreichend war. Es läuft aber dafür immer noch recht gut.

Für Ubi Soft sind die USA, Deutschland und Frankreich die wichtigsten Märkte. Wie unterscheiden sie sich?

In den USA ist heute eine Internet-Option schon beinahe Pflicht, in Frankreich und Deutschland sind die Leitungen noch langsamer, das Netz ist weniger verbreitet. Simulationen laufen in Deutschland besser als in Frankreich, es ist in diesem Sektor unser wichtigster Markt – auch und gerade für F1.

Vielen Dank für das Gespräch.



Bei dem Setup steht ständig eine Online-Hilfe zur Verfügung.



Sogar die Temperatur der Reifen läßt sich bei F1 Racing messen.

Teamchefin

Peggy Desplats steht an der Spitze des rund 30-köpfigen Teams, bei ihr laufen alle Fäden zusammen. Wir haben nachgehakt...

Wie wollt Ihr es anstellen, die Konkurrenz zu überholen?
Durch die Zusammenarbeit mit Renault hatten wir viele Vorteile. Ein Beispiel: Wir haben Videos von allen Strecken aus Sicht des Wagens. Schon witzig, wenn man sieht, wie zum Beispiel bei GP2 manche Häuser oder Bäume nicht ganz da stehen, wo sie hingehören - weil die keine solchen Videos hatten. Bei uns wird alles ganz exakt.
Das werden wohl nur echte Formel 1-Piloten merken. Welche Vorzüge soll das Game für den Spieler haben?
Wir haben den Lernmodus und die Online-Hilfe, damit man sich nicht erst durch ein dickes Handbuch kämpfen muß. Das Spiel soll von Anfang an Spaß machen – auch Leuten, die noch keine Profis sind.
Bist Du selbst schon mal in einem Formel 1-Wagen gefahren?
Nein, nur Kart (lacht).
Aber echte Formel 1-Fahrer werden das Spiel testen, oder?
Ja. Jean-Claude Bouillon hat schon zugesagt, ein Testfahrer von Renault. Wahrscheinlich kommen noch andere dazu.
Siehst Du die Formel 1 mit anderen Augen, seit Du an dem Spiel arbeitest?
Klar. Jetzt kenne ich alle Details, dadurch ist alles viel spannender. Und ich merke, was für einen Mist manche Kommentatoren erzählen.
Was glaubst Du, wer Weltmeister wird?
Du bist Deutscher, oder? Also Schumacher natürlich (lacht).
Und jetzt ernsthaft?
Dieses Jahr wird's eng und spannend. Ich weiß nicht, wer gewinnen wird.
Vielen Dank für das Interview.

lichkeit sein, mehrere Jahre hintereinander durchzuspielen. Als Nachwuchs-Schumi beginnt man in einem kleinen Rennstall. Je nach Erfolg gibt's dann am Saisonende Angebote von wichtigeren Teams.
Um sich bis ganz nach vorne zu kämpfen, muß man also eine Saison nach der anderen durchspielen. Im September soll das Game auf den Markt kommen. Genug Zeit, um auf eine 3D-Beschleunigerkarte zu sparen - denn bei F1 werden Rechner ohne eine solche Karte bereits vor dem Start disqualifiziert.

Beschleunigung in drei Dimensionen

Dafür soll die Grafik aber auch absolut ruckel- und clippingfrei sein. Die Mindestausstattung in Bezug auf die Prozessorleistung steht noch nicht fest, derzeit wird noch ein P120 benötigt. Wenn die Optimierung klappt, soll die Verkaufsversion dann auch auf einem P100 laufen. Für den perfekten Genuß wäre es aber schon gut, einen P166 unter der Haube zu haben.
Bei unserem Besuch im Mai waren alle Einzelelemente des Spiels weitgehend fertig, aber noch nicht vollständig aufeinander abgestimmt. Wir sind daher sehr auf die Testversion gespannt. Dann wird sich zeigen, ob der neue Renner aus dem Windschatten von Psygnosis' Formel 1 heraus an den Kontrahenten vorbeiziehen kann und den Sprung an die Spitze schafft. Deren Stärken und Schwächen wurden jedenfalls aufs Genaueste analysiert - nicht umsonst liegt auf Peggys Schreibtisch ein Exemplar von Grand Prix 2...

Andreas Lober ■



Mit Vollgas aus der Boxengasse - achten Sie aber auf das Tempolimit!



Außenansichten kommen vor allem bei Replays zum Einsatz.

CREDITS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Ubi Soft
Beginn	Mitte 1996
Status	75% fertig
Release	September 97

PERSONALIEN
Peggy Desplats mit einem 30-köpfigen Team

FEATURES
Zahlreiche Optionen, Direct3D-Support, „Karriere-Modus"



Die Schikane am Hafen hat beim letzten Rennen in Monaco einigen Fahrern starkes Kopfzerbrechen bereitet - hier muß schnell reagiert werden.



Die Anfahrt auf das Casino ist bei F1 Racing von Ubi Soft besonders spektakulär, da eine völlig neuartige Kameraführung gewählt wurde.


0 - 0

World Wide Soccer 97

Aufsteiger

Auch in der schnellebigen Spielebranche gibt es noch Regelmäßigkeiten. Anfang Juni, spätestens Ende Juli schicken die meisten Hersteller ihr neuestes Fußballspiel in das Rennen um die Meisterschaft. In diesem Jahr hat die Liga wieder einmal einen Neuzugang zu verzeichnen, der bislang nur auf dem Sega Saturn Pokale und Meisterschalen in Empfang nehmen durfte. World Wide Soccer tritt im Sommer in direkte Konkurrenz mit FIFA Soccer 97 und UEFA Champions League 97.



Der Schattenwurf ist in der Vorabversion noch sehr grobkörnig. Im fertigen Spiel soll dieser Effekt überarbeitet und verbessert sein.

World Wide Soccer 97 ist die europäische Version von Victory Goal 96, mit dem Sega in Fernost neue Umsatzrekorde erzielen konnte. Über eine Million Exemplare verkaufte Sega von der Saturn-Version und brach so die mit Virtua Fighter 2 und Sega Rally aufgestellten Rekorde. Die Umsetzung für den PC steht nun kurz vor der Fertigstellung, und Thorsten Moe, Pressesprecher Sega Deutschland, führte uns bei einer Stippvisite in Nürnberg den potentiellen Titelanwärter ausführlich vor.

World Wide Soccer 97 verfügt über 48 Nationalmannschaften, wobei die Namen der einzelnen Kicker nicht ganz originalgetreu sind. Auf diese Lösung einigte man sich, um Lizenzschwierigkeiten mit den Mitbewerbern aus dem Weg zu gehen – wer auf die korrekten Namen auf keinen Fall verzichten kann, muß auf den Editor zurückgreifen, den Sega zum jetzigen Zeitpunkt unbedingt integrieren möchte. Mit diesem Editor lassen sich dann außerdem die Fertigkeiten der Kicker in fünf Punkten variieren, so daß einer ganz persönlichen Nationalmannschaft nichts mehr im Wege steht.

Fünf Spielmodi

Zur Verfügung stehen fünf verschiedene Spielmodi: "Exhibition" stellt das obligatorische Freundschaftsspiel dar, in der „World League" kämpfen bis zu 16 Mannschaften um die Meisterschale, im „World Wide Cup" geht es um die Weltmeisterschaft und im „Cup" um eine Art Weltpokal, der in einem anderen Modus ausgespielt wird. Als letzte Variante wartet schließlich das Elfmeterschießen, bei dem man sich entweder mit dem Computer oder einem menschlichen Mitspieler messen kann.

Actionorientiertes Gameplay

Gespielt wird entweder an einem Rechner oder über Netzwerk bzw. Modem, wobei in diesem frühen Stadium noch nicht feststeht, wieviele Spieler gleichzeitig aktiv werden können.



Bei einem Freistoß bilden die Abwehrspieler eine Mauer.



In der Wiederholung lassen sich aufregende Szenen noch einmal in aller Ruhe begutachten. Hier wird die Grafikqualität erst richtig deutlich.

Spielerisch läßt sich World Wide Soccer kaum mit den bekannten und erfolgreichen Spielen des Genres vergleichen. Es handelt sich eben um die Umsetzung eines Konsolenspiels und ist dementsprechend actionlastig. Dadurch wird World Wide Soccer nicht unrealistisch, es gibt nur wesentlich mehr Strafraum-Szenen, da sich das Mittelfeld mit wenigen Spielzügen überbrücken läßt. Überzeugend ist auf jeden Fall die Ballführung der Kicker: Ändert man bei World Wide Soccer urplötzlich die Laufrichtung, so nimmt das im richtigen Leben und deshalb auch im Spiel einige Zeit in Anspruch. Der Spieler muß sich um die eigene Achse drehen und darf das Leder nicht aus den Augen verlieren – solche Aktionen sind für Verteidiger natürlich ein dankbarer Angriffspunkt.

Animation

World Wide Soccer zeichnet sich vor allem durch eine hervorragende Animation der Spieler aus. Diese beiden Studien zeigen einen Spieler beim Wechsel der Laufrichtung bzw. beim Kopfball.





Alle Spieler verfügen über exzellente Ballführung und begeistern durch kleine Tricks und Kabinettstückchen.

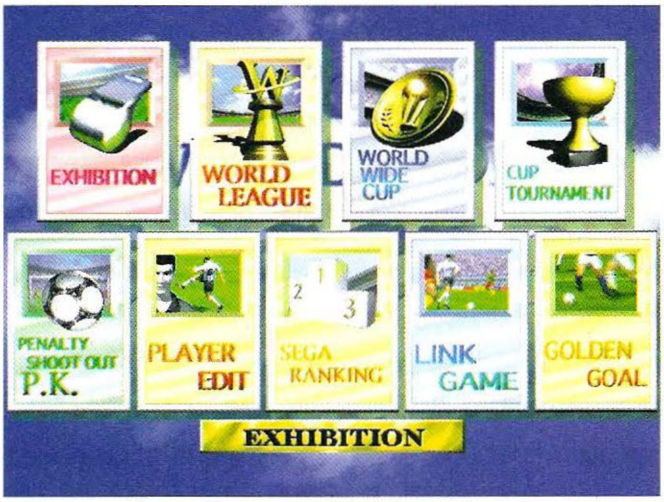




Ein Spannschuß besteht aus mehreren Animationsphasen. Hier sehen Sie Anfang und Ende einer solchen Aktion.

Traditionelles Paßsystem

Das Paßsystem wurde traditionell umgesetzt: Auf Knopfdruck wird der Ball zum nächsten Spieler geschoben, Pässe in den freien Raum sind eigentlich unmöglich und eher ein Zufallsprodukt. Dafür macht das Flanken in den Strafraum sehr viel Spaß und kann mühelos innerhalb weniger Minuten erlernt werden. Der Torwart ist bei World Wide Soccer übrigens kein übermächtiges Wesen, sondern klatscht den Ball schon manchmal ungeschickt zu einem Gegenspieler ab oder lenkt ihn mit der Faust um den Pfosten. Den Spielern, vor allem den Angreifern, stehen verschiedene Special Moves zur Verfügung, die allerdings sehr viel Training und Geduld erfordern. Hat man sich jedoch durch diese Phase erst einmal durchgebissen, so kann man auf dem Spielfeld zaubern. Vom Hackentrick über Fallrückzieher bis zu spektakulären Doppelpässen in den gegnerischen 16er ist bei World Wide Soccer alles möglich.



Im Hauptmenü lassen sich die verschiedenen Spielmodi anwählen, die dann in weitere Untermenüs verzweigen.

Taktische Möglichkeiten

Ein Punkt, den man als Spieler niemals vernachlässigen darf, ist die taktische Aufstellung vor einem Match. Bei World Wide Soccer macht es einen erheblichen Unterschied, ob man nun mit der Standard-Formation 4-4-2 oder etwas ausgeklügelter mit einer 3-4-3-Taktik startet. Außerdem stehen jeweils zwei Optionen zur Art der Verteidigung und des Angriffs zur Verfügung, je nachdem, wie aggressiv man zur Sache gehen möchte. Dabei sollte man aber stets auf die Kondition der eigenen Akteure achten, denn bei allzu forscher Spielweise schleichen die Kicker spätestens ab der Mitte der zweiten Halbzeit über den Rasen. Auswechslungen werden zwingend erforderlich, da ein schneller Stürmer sich oft gegen eine übermüdete Abwehr problemlos durchsetzen kann. Eine Verlängerung sollte man bei einem knappen Ergebnis immer im Hinterkopf behalten, da vor allem in dieser Situation der Einsatz eines frischen Mannes Wunder wirken kann.



Anhand der Torwartanimation lassen sich gute von schlechten Fußballspielen unterscheiden. World Wide Soccer 97 macht hier eine gute Figur.

Präsentation

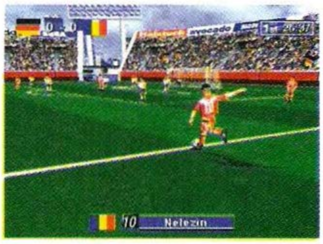
In puncto Präsentation setzt Sega auf Abwechslung. Insgesamt stehen drei Stadien zur Verfügung, und es kann bei verschiedenen Witterungsverhältnissen und bei Tag bzw. Nacht gespielt wer-

den. Marschiert man in den Abendstunden auf den Platz, so werfen die Spieler Schatten, die in der Vorabversion jedoch noch ein wenig grobkörnig dargestellt wurden. Unabhängig von der Tageszeit wedeln die Fans der beiden Mannschaften aufgeregt mit der jeweiligen Nationalflagge – ein kleines Detail, das aber für eine tolle Stimmung sorgt. Auch auf akustischer Ebene wurde viel an der Atmosphäre gearbeitet: Verschiedene Sprechchöre hallen durch das Stadion, und bei besonders aufregenden Szenen geht ein Raunen durch das Publikum. Der deutsche Spielkommentar macht schon jetzt einen tollen Eindruck, nur ab und zu ist der Sprecher nicht ganz im Bild und kommentiert das Geschehen zu spät oder einfach falsch. Dabei handelt es sich aber um Fehler, die in einer Beta-Version völlig normal sind und bis zum Erscheinen beseitigt werden.
Die Kamera läßt sich in drei Stufen zoomen und kann das Spielfeld entweder horizontal, vertikal oder diagonal wiedergeben – damit sollte jeder Geschmack getroffen werden. Damit World Wide Soccer auch auf jedem Rechnersystem in anständiger Spielgeschwindigkeit läuft, stellt Sega zwei Auflösungs- und Farbmodi zur Auswahl: entweder 320x200 oder 640x480 Bildpunkte mit jeweils 256 bzw. 65.000 Farben. Der SVGA-Modus ist dabei natürlich die wesentlich attraktivere Variante, denn nur in dieser Auflösungsstufe lassen sich alle Details einwandfrei erkennen, und auch die Übersichtlichkeit ist deutlich höher als im VGA-Modus.
Detailarbeit wird bei Sega groß geschrieben, das beweist schon das sorgsam eingesetzte Motion Capturing. Die Probleme, die bei dieser Technik normalerweise ans Tageslicht treten, wurden zum größten Teil umgangen, d. h. von träger Spielbarkeit oder abgehackten Animationen kann nicht die Rede sein. Besondere Aufmerksamkeit wurde auch der Ballphysik geschenkt: Der Ball springt bei trockenen Verhältnissen bei einem Aufsetzer in einem realistischen Winkel vom Boden ab und tanzt bei Regenwetter unberechenbar über den Rasen und zieht eine kleine Wasserspur hinter sich her.



Das Spiel über die Flügel funktioniert bei World Wide Soccer tadellos. Nach ein paar Trainingseinheiten beherrscht man auch die Bananenflanken.

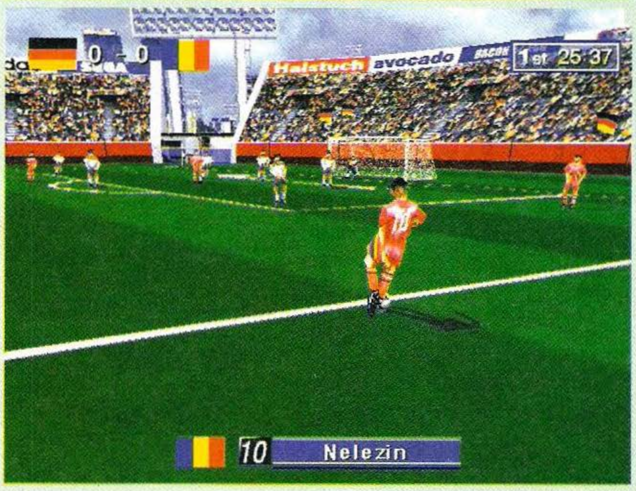

Langweiliges Gerangel im Mittelfeld gibt es nur relativ selten.


Den Ball vor dem Seitenaus noch einmal gerettet - der Spieler flankt.

Spielfeld

Bei World Wide Soccer kann sowohl bei trockenen als auch bei regnerischen Wetterverhältnissen gespielt werden – der Einfluß auf die Ballphysik ist hier deutlich spürbar. Spiele bei Tag und bei Nacht sind zwei weitere Optionsmöglichkeiten.





Fazit

Wenn Sega eine vollständige und lückenlose Umsetzung von World Wide Soccer gelingt, so müssen FIFA Soccer 97 und Champions League 97 die Fußballschuhe enger schnüren. Das schnelle, actionreiche Gameplay und die faszinierende Animation der Kicker sehen jedenfalls sehr vielversprechend aus. Erscheinen soll World Wide Soccer 97 nur für Windows 95, ob 3D-Beschleunigerkarten unterstützt werden, ist bislang noch unklar.

Oliver Menne ■

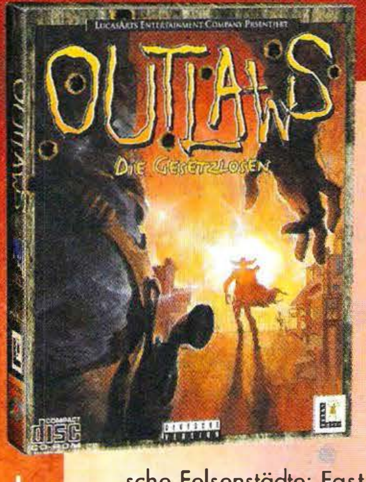
RELEASE

Genre	Fußballspiel
Hersteller	Sega

VERÖFFENTLICHUNG
Juni 1997


DAS KANN IHR SPIEL SEIN!
ZUR BESTELLUNG: BITTE EINFACH ABOKARTE IM HEFT VERWENDEN!
PC GA
Die Continental
Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC GAMES PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der oben abgebildeten Prämien - kostenlos! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und diesselbe Person sein. Übrigens: Sie müssen nicht selbst Abonnent oder Leser sein, um einen neuen Abonnenten zu werben.

DIE ABO-PRÄMIEN...



Outlaws

Wer schneller zieht, lebt länger. In LucosArts´ Wild West-Abenteuer gibt es nur einen einzig wahren Revolverhelden. Als ehemaliger Morshol verfolgen Sie die Mörderbande eines skrupellosen Geschäftsmannes, der Ihre Tochter entführt hat. Tiefe Canyons, verschlungene Bergwerke und indianische Felsenstädte: Fast jedes Klischee aus Sergio Leones Klassikern des Italo-Westerns war hier Vorbild. Das Gleiche gilt für die exzellenten Zwischensequenzen und den tollen Western-Soundtrack. Das ist Atmosphäre pur.

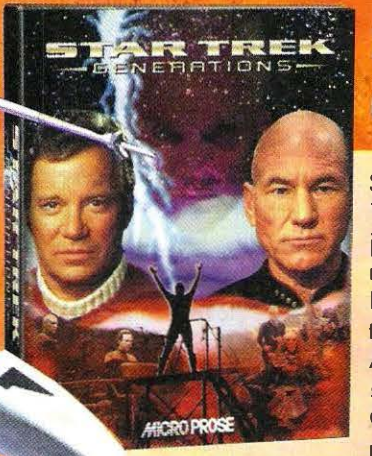
Artikelnummer: 1100 **Zuzahlung: keine!**



UEFA Champions League

Die 96/97er Edition von Krisolis 3D-Fußballspiel präsentiert sich im originalen UEFA-Outfit: 16 Champions-League-Vereine, alle Originalspieler mit Konterfei, Notionalteams, ein Vereins-Editor und sechs naturgetreu nochgebaute Stadien. Bemerkenswert ist das realistische Verhalten der Spieler und die innovative Steuerung, die spektakuläre Aktion zum Kinderspiel machen. Außerdem werden erstmals bei einem Fußballspiel 3D-Beschleuniger unterstützt.

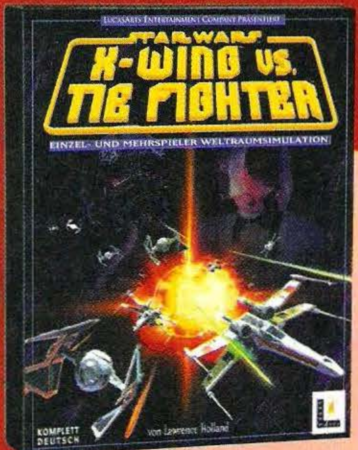
Artikelnummer: 1121 **Zuzahlung: keine!**



Star Trek Generations

Spectrum Holobytes Star Trek-Abenteuer bietet für jeden etwas: In 15 Missionen müssen Sie noch dem Kino-Vorbild den verrückten Dr. Soron schnappen. Aus der Ich-Perspektive steuert man jeweils ein Crew-Mitglied der Enterprise: neben Riker, Worf und Dota natürlich auch Picard und den ehrwürdigen Kirk. Wenn man die Enterprise gar durch die Raumkämpfe steuert, vermischen sich Action- und Adventure-Elemente zum cineostischen Genre-Cocktail. Nicht nur für Trekkies.

Artikelnummer: 1120 **Zuzahlung: keine!**



X-Wing vs. TIE-Fighter

Nicht nur auf der Leinwand, sondern auch om PC erlebt die Star Wars-Saga ein grandioses Comeback. In X-Wing vs. TIE-Fighter sind Sie der Pilot neun verschiedener Raumschiffe und nehmen an den großen Weltraum-Schlachten zwischen dem Imperium und der Allianz teil. Die schnelle und detaillierte 3D-Engine läßt dabei die totale Kinoatmosphäre aufkommen. Spieler mit Internet-/Netzwerk-Zugang oder Modem können sich jetzt sogar mit Gleichgesinnten in die Aufträge stürzen.

Artikelnummer: 1122 **Zuzahlung: keine!**

... ALLE OHNE ZUZAHLUNG

MES IM ABO

Bitte beachten: Bei der Zahlungsart „Bankeinzug", erfolgt die Auslieferung der Prämie innerhalb von 14 Tagen, bei Zahlungsart „per Rechnung" müssen Sie mit einer Lieferzeit von 6-8 Wochen rechnen.

Das abgeschlossene Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird. Die Prämie wird erst nach Bezahlung der Aborechnung verschickt. Das Aboangebot gilt nur für PC GAMES mit CD-ROM und PC GAMES PLUS!

Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

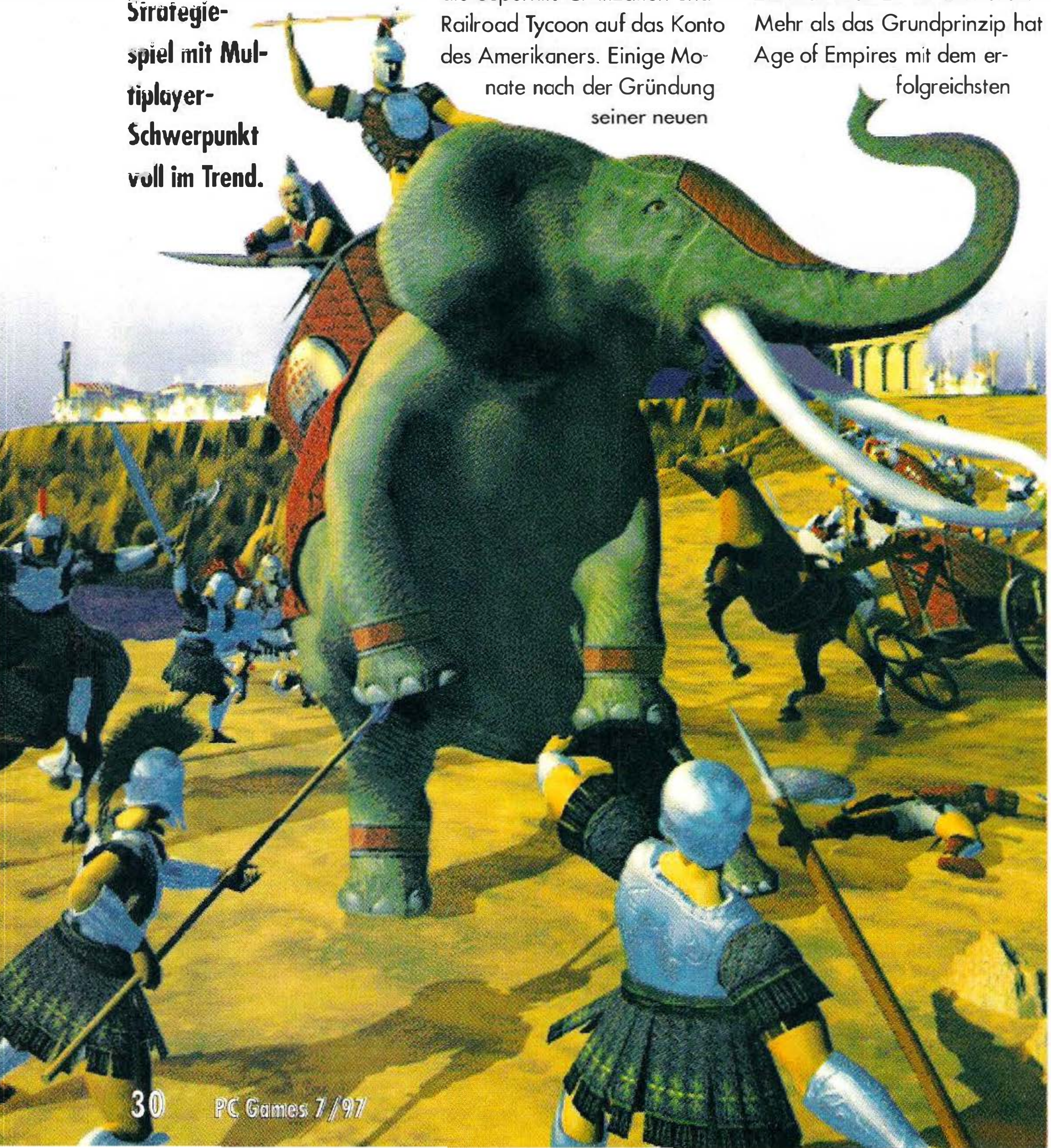
COMPUTEC Verlag; Gestaltung: Gisela Tröger

Wenn Bill Gates kein gutes Näschen für lukrative Geschäfte hätte, wäre sein Weg zum erfolgreichsten Mann der Welt wohl etwas steiniger gewesen. Leider war von seinem sprichwörtlichen Spürsinn bei der Microsoft Spielereihe bisher nur wenig zu sehen. Nach mittelmäßigen Erfolgen wie „Monster Truck Madness" und „Hellbender" könnte er mit Hilfe der Ensemble Studios jetzt aber doch einen echten Hit landen: Age of Empires liegt als Echtzeit-Strategiespiel mit Multiplayer-Schwerpunkt voll im Trend.

Age of Empires

Dunkle Epochen

Aufmerksamen Lesern wird der Name Bruce Shelley durchaus ein Begriff sein. Als Co-Designer von Sid Meier war er vor einigen Jahren maßgeblich an der Entwicklung der bekanntesten Strategiespiele von MicroProse beteiligt. Im einzelnen gehen die Superhits Civilization und Railroad Tycoon auf das Konto des Amerikaners. Einige Monate nach der Gründung seiner neuen Firma Ensemble Studios nimmt jetzt das erste Projekt konkrete Züge an. Genau wie in Civilization geht es in Age of Empires darum, einen kleinen Stamm durch verschiedene Zeitepochen zu leiten, neue Technologien zu erforschen und - natürlich - mit anderen Zivilisationen zu konkurrieren. Mehr als das Grundprinzip hat Age of Empires mit dem erfolgreichsten Strategiespiel aller Zeiten allerdings nicht gemeinsam. Zum einen läuft das gesamte Geschehen nämlich in Echtzeit ab, zum anderen umfaßt die Spielzeit auch nicht die gesamte Menschheitsgeschichte (Steinzeit bis Raketenzeitalter), sondern nur den Abschnitt von der Urzeit bis ins Mittelalter. Der grundsätzliche Spielablauf erinnert deshalb am ehesten an Hits wie Siedler 2 oder Warcraft 2: Auf einer anfangs noch abgedunkelten Terrainkarte werden dem Spieler ein kleines „Town Center" sowie einige Gefolgsleute zugewiesen. Zuallererst gilt es, das umliegende Gebiet nach Nahrungsquellen und Rohstoffen zu durchkämmen. Abhängig vom Reichtum der Landkarte stoßen die Dorfbewohner dabei entweder auf reich behängte Beerensträucher oder auf freilaufendes Wild. Sollte ein kleines Wäldchen in direkter Nähe gefunden werden, so ist auch die Versorgung mit Bauholz gesichert. Im weiteren Spielverlauf spielen dann noch Gold- und Steinvorkommen eine wichtige Rolle.

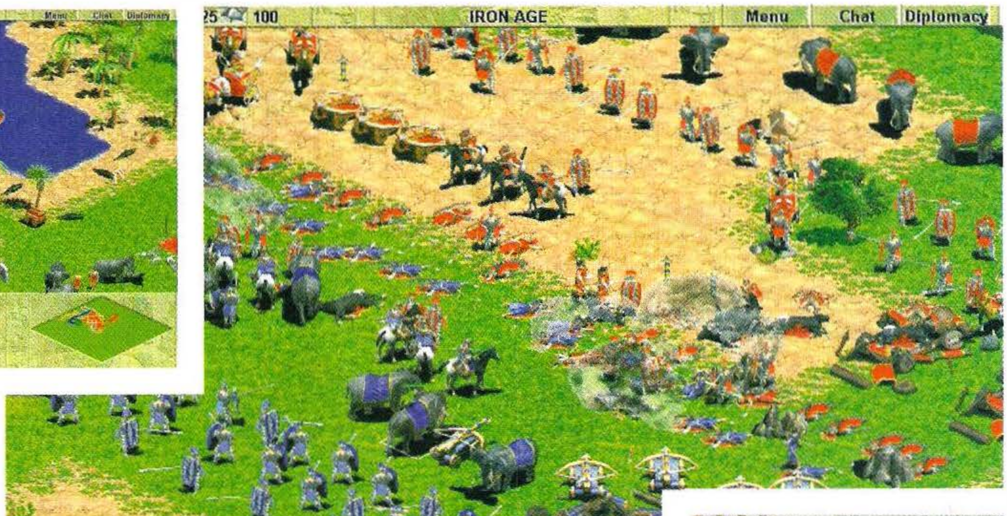


12000 Jahre Menschheitsgeschichte

Wer Warcraft 2 gespielt hat, findet sich in Age of Empires sofort zurecht: Für den Preis einiger Nahrungseinheiten lassen sich neue Einwohner er-

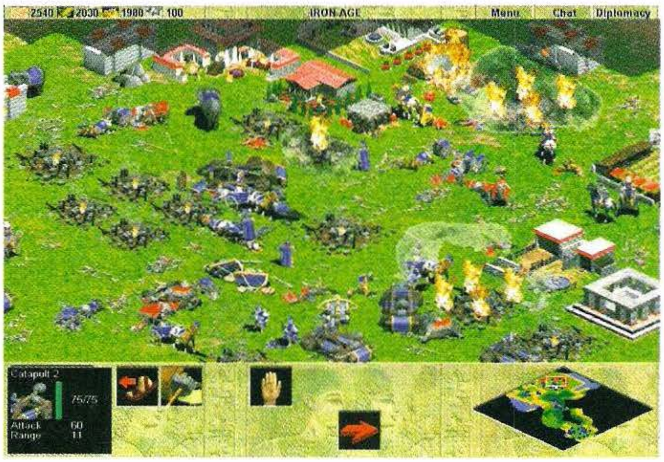


Die Schiffe dienen zur Nahrungsgewinnung und zur Eroberung.



Da sich die Einheiten an die ihnen zugewiesenen Positionen innerhalb der Gruppe halten, sind großangelegte Schlachten wie diese möglich.





Alle Animationen wurden mit großer Liebe zum Detail gezeichnet. Bei hohen Auflösungen (hier: 1024x768) kommen sie entsprechend gut zur Geltung.



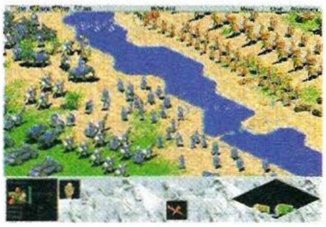
Felshänge und Schluchten ergeben – kombiniert mit Mauern – einen unüberwindlichen Verteidigungswall.

schaffen und zu bestimmten Tätigkeiten delegieren. Ein einfacher Arbeiter beherrscht verschiedene Berufe (Jäger, Sammler, Farmer, Bauarbeiter, Holzfäller oder Bergmann), die ihm jederzeit neu zugewiesen werden können. Mit den Rohstoffen und Schätzen, die im Spielverlauf angehäuft werden, wird der Ausbau der Siedlung vorangetrieben. Neben einer Kaserne sind ein Marktplatz, eine Lagerhalle und möglichst viele Wohnhäuser wichtig. Sind diese Grundvoraussetzungen erfüllt, so können im Town Center sogenannte Upgrades durchgeführt werden. Nach der Steinzeit können auf diese Weise immer modernere Epochen (Bronzezeit, Eisenzeit etc.) erreicht werden. Die Anzahl der verfügbaren Gebäude und Einheiten wächst mit diesen Upgrades am Ende auf rund vierzig an. Abhängig vom gewählten Spielziel (Besiegen der anderen Spieler, Aufdecken der gesamten Karte, höchster Kontostand etc.) gilt es, ganz ähnlich wie in Civ, sich von Anfang an auf einen Forschungsbereich zu spezialisieren. Wählt man beispielsweise die militärische Spielvariante, bei der die anderen Zivilisationen ausgerottet werden müssen, so empfiehlt es sich, möglichst alle Rohstoffe in die Rüstungsforschung zu investieren. Wenn der Technologiebaum komplett durchlaufen wurde, stehen Ballistas, Katapulte, Streitwagen, verschiedene Reiter, etliche Arten von Fußsoldaten und gepanzerte Schiffe zur Verfügung. Wer viele Steinhaufen oder Goldminen in der Nähe findet, kann seine Siedlung außerdem durch hohe Mauern und Abwehrtürme schützen. Falls eine andere Spielvariante gewählt wurde, ist der Aufbau einer schlagkräftigen Armee nur zweitrangig: Je nach gewähltem Endziel gilt es, möglichst viele „Secrets" auf der Karte zu entdecken, durch regen Handel möglichst große Schätze anzuhäufen oder als erster die höchste Technologiestufe (Eisenzeit) zu erreichen.

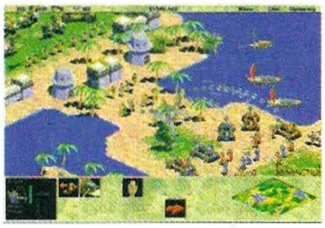
Mehr Spaß im Netz

Während sich die meisten anderen Hersteller im „Jahr der Echtzeit-Strategiespiele" mit Ankündigungen von neuen, einzigartigen Features nur so überschlagen, tritt Bruce Shelley etwas kürzer: Anstatt Dutzende von Innovationen in das Programm zu packen, konzentrierte man sich bei Ensemble Studios in erster Linie auf bewährte Spielspaß-Bringer. Shelley, der sich selber als großer Fan von Blizzards Warcraft 2 bezeichnet, nimmt auch kein Blatt vor den Mund, wenn es um Schwachstellen bei Konkurrenzprodukten geht: „Den Geplänkel-Modus von C&C 2 kann ich einfach nicht spielen." Neben mehreren vorgefertigten Kampagnen mit realem historischen Hintergrund sollen die per Zufallsgenerator erzeugten Karten in Age of Empires bedeutend länger anhaltenden Spielspaß garantieren. Nicht weniger interessant ist auch der Multiplayer-Modus, der Partien mit bis zu acht Spielern im Netzwerk bzw. über Internet ermöglichen wird. Gerade hierbei stand ein abwechslungsreiches Gameplay im Vordergrund: Die zwölf beteiligten Zivilisationen (Griechen, Ägypter usw.) haben indi-

viduelle Schwächen und Stärken, umfangreiche diplomatische Funktionen ermöglichen Pakte, und auch hier lassen sich die unterschiedlichsten „Victory Conditions" festlegen. Da das Terrain vor jedem Match neu generiert wird und somit auch die Ressourcen-Verteilung dem Zufall überlassen ist, kann sich kein Spieler eine „ideale" Strategie zurechtlegen (wie etwa der „Tank Rush" bei C&C 2). Startet man beispielsweise auf einem Landstück mit spärlicher Bewaldung, aber sehr viel Nahrung, sollte man sich auf die Produktion besonders vieler Soldaten konzentrieren und die hölzernen Einheiten (Ballista, Katapult etc.) links liegen lassen. Natürlich lohnt in diesem Fall auch das Errichten der entsprechenden Produktionsgebäude nicht - die Ressourcen lassen sich weitaus sinnvoller in die Entwicklung besserer Schilde oder Schwerter investieren. Da die vier Rohstoffe oft knapp sind und nicht nachwachsen, ist ohnehin ein schonender Umgang mit allen Einheiten geboten. Vor allem die Priester-Kaste leistet hier wertvolle Dienste: Mit rituellen Gesängen können einerseits verwundete Soldaten geheilt und andererseits fremde Einheiten und Gebäude auf die eigene Seite gezogen werden. Wer von einem Gegner mit einer kleinen Gruppe von Priestern überrascht wird, staunt manchmal nicht schlecht, wenn seine „übergelaufenen" Geschütztürme plötzlich das Feuer auf die eigenen Leute eröffnen...



Nur Bogenschützen und Katapulte können hier Treffer landen.

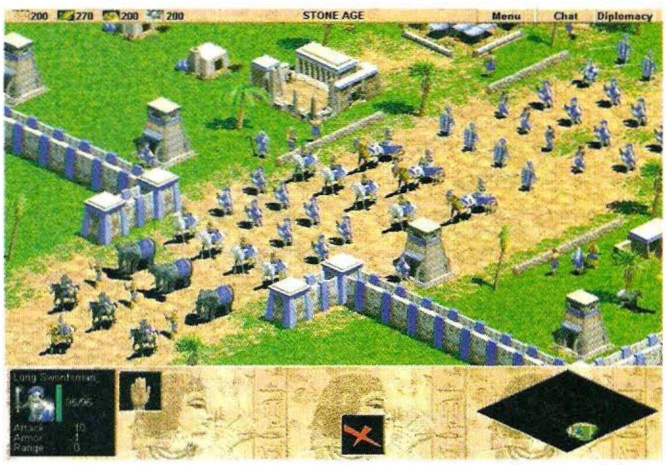


Das umfangreiche Diplomatie-Menü ermöglicht gemeinsame Angriffe.

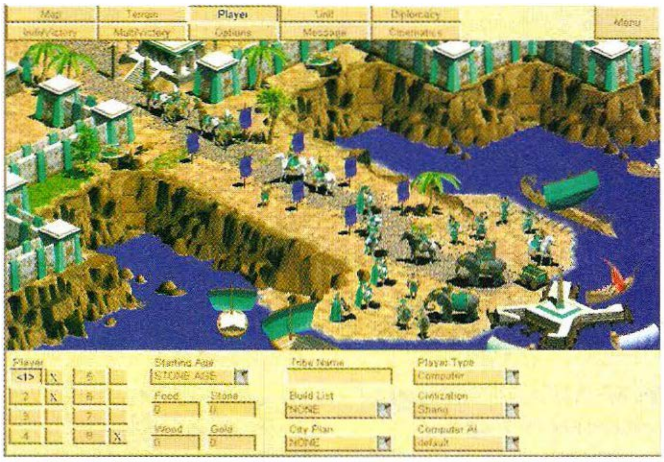
Viel Liebe zum Detail

Während andere Designer die Spielgrafik als zweitrangiges Element in einem Echtzeit-Strategiespiel sehen, steckten die Ensemble Studios gewaltig viel Arbeitskraft in die aufwendige Präsentation. Unter Windows 95 werden drei verschiedene Auflösungsstufen angeboten. Im hochauflösenden Modus mit 1024x768 Bildpunkten wirken die Animationen um einiges realistischer als bei allen anderen bekannten C&C-Klonen. Auch wenn der Spieler gerade nichts unternimmt, sind die Karten mit Leben erfüllt. Löwen, Gazellen, Krokodile und Elefanten laufen frei auf den Landflächen herum. Kommt ein einzelner Dorfbewohner in die Nähe eines Raubtieres, so kann es durchaus passieren, daß er von selbigem getötet und verschlungen wird. Auch die Jagdszenen sind hübsch animiert: Mit Speeren stellen die Jäger ihrem Ziel nach - wenn das Tier schließlich erlegt wurde, tragen sie die Beute in Form von kleinen Schinken ins Town Center. Bei den Gebäudegrafiken wurde ebenfalls geklotzt: Für alle 12 Kulturen wurde die stammestypische Architektur übernommen. Während die Griechen also in filigranen Säulenbauten residieren, wohnen die Babylonier beispielsweise in massiven Steinhäusern. Weniger spektakulär Neues wird die Benutzerführung bringen. Ein C&C-geübter Spieler wird in den ersten Spielminuten zwar Probleme mit den vertauschten Tasten haben (rechter Mausknopf bei Age of Empires = linker Mausknopf bei C&C), insgesamt bietet die Steuerung aber denselben Komfort. Mit dem gewohnten Auswahlrahmen werden mehrere Einheiten aktiviert, Marschbefehle werden durch einen einfachen Mausklick erteilt, und die Gebäude werden per Drag-and-Drop auch außerhalb der Basis plaziert. Beim Antesten der Alpha-Version überraschte uns überdies, daß gruppierte Einheiten - soweit machbar - ihre Positionen innerhalb der Formation einhalten. Es sollte also möglich sein, mittelgroße Armeen zusammenzustellen, die nach militärischen Gesichtspunkten geordnet sind (gepanzerte Infanterie vorne, dahinter Bogenschützen, zuletzt Katapulte) und diese Ordnung auch während der Schlacht einhalten. Welche Ideen im einzelnen noch verwirklicht werden, und wie gut die von Ensemble angekündigte KI nun tatsächlich ist, werden wir in ein, zwei Monaten sehen. Wir rechnen bis spätestens September mit der Fertigstellung des Produktes.

Thomas Borovskis ■



Da alle Einheitenarten völlig unterschiedliche Schwächen und Stärken haben, empfiehlt sich die Zusammenstellung einer bunt gemischten Armee.



Ein komfortabler Terraineditor erlaubt dem Spieler das Erstellen eigener Szenarien. Hier können auch Einheiten und Gebäude plaziert werden.



Die Elefanten- und Löwenjagd ist nur in großen Gruppen ungefährlich.

RELEASE

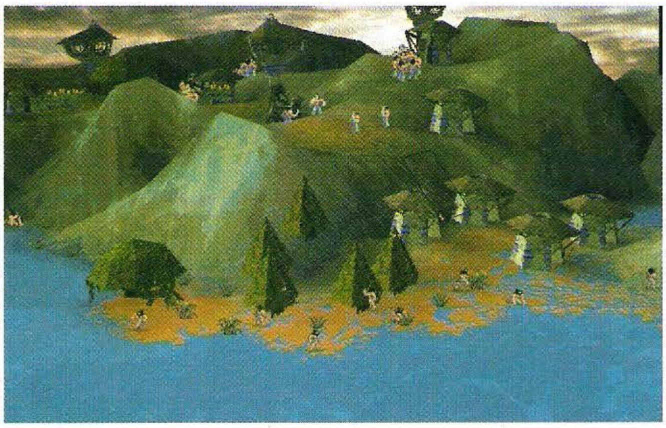
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Microsoft/Ensemble Stud.

VERÖFFENTLICHUNG
September 1997

Populous 3

Götterspeise

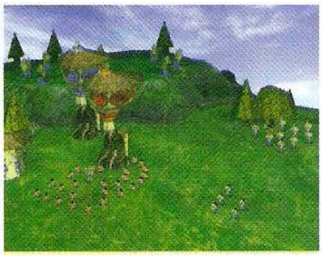
Nach einer Zwangspause von fast fünf Jahren dürfen Populous-Fans nun doch auf eine baldige Fortsetzung ihres einstigen Lieblingsspiels hoffen. Publisher Bullfrog, der sein anderes Großprojekt Dungeon Keeper jetzt mit Ach und Krach fertigstellen konnte, peilt eine Veröffentlichung im Herbst dieses Jahres an.



Obwohl Bullfrog nur wenige Infos herausrückt, sprechen diese Bilder Bände: Die 3D-Grafik ist beliebig zoombar und kennt „echte" Höhen.



Umherziehende Nomaden werden zu seßhaften Untertanen konvertiert.





Neben solchen Wohnhäusern, Wachttürmen und Kasernen wird eine breite Palette an zivilen und militärischen Gebäuden zur Verfügung stehen.

Welcher Publisher darf sich als der rechtmäßige Erfinder des Echtzeit-Strategiegenres bezeichnen? Sie werden nicht glauben, wie unterschiedlich hier die Meinungen sind. Die einen sagen, daß der Titel den Westwood Studios gebührt - allerdings nicht für Command & Conquer, sondern für Dune 2. Andere vermuten die Wurzeln dieses Spieletyps bei irgendeinem Uralt-Titel von Sega, der allerdings nie für den PC erschien. Uns erscheint in diesem Zusammenhang auch die Nennung von Bullfrog als durchaus plausibel. Auf ihren Klassiker Populous treffen alle geforderten Kriterien zu: In der Rolle eines altertümlichen Gottes mußte der Spieler einen kleinen Stamm leiten und beschützen. Mit Kreuzrittern und hinterlistigen Anschlägen in Form von Naturkatastrophen bekämpfte man dabei auch erbarmungslos das aufmüpfige Nachbarvölkchen. Die Gläubigen bedankten sich ihrerseits durch heftiges Beten, was sich in Form von Mana-Punkten auf dem göttlichen Girokonto bemerkbar machte. Der Wirbel, der Ende der Achtziger von Populous heraufbeschworen wurde, konnte mit der Fortsetzung von 1992 leider nicht mehr erreicht werden - die Zeit war einfach noch nicht gekommen. Im gegenwärtigen Echtzeit-Strategiefieber scheinen die Voraussetzungen für den bald fertigen, dritten Teil aber deutlich günstiger zu sein. Das ursprüngliche Spielprinzip mit Göttern und Untertanen wird in verfeinerter Form weitergesponnen: Wieder muß ein kleines Volk zu einer starken Nation geformt werden. An der Seite des Spielers treibt diesmal eine Schamanin ihr Unwesen. Mit ihrer Hilfe können auf der Erde herumlaufende Nomaden missioniert und zu seßhaften Dorfbewohnern konvertiert werden. Nachdem sich der Stamm zu einer ansehnlichen Glaubensgemeinde gemausert hat, sind Konflikte mit den expandierenden Nachbarn natürlich vorprogrammiert.

Zurück zu den Wurzeln

Seuchen, Vulkane und andere Naturkatastrophen, die der Spieler für den Preis von etwas Mana heraufbeschwören kann, sind auch diesmal die mächtigsten Waffen im Kampf um die göttliche Oberhand. Die Landschaften, über die diese Plagen dann in Echtzeit fegen, erinnern an die weichen Hügellandschaften aus Magic Carpet, entstammen aber einer völlig neu entwickelten Grafikengine. Anders als der Vorgänger soll „Populous: The Third Coming" sich wieder stärker am ersten Teil orientieren, d. h. in puncto Komplexität und Bedienung etwas gemäßigter sein. Stark ausgeweitet werden hingegen die Möglichkeiten bei der Ausbildung von Spezialeinheiten: Neben geflügelten Truppen und Spionen sollen sogar Superhelden mit von der Partie sein. Nach vorläufigen Angaben von Bullfrog soll das Spiel spätestens im September fertig sein.

Thomas Borovskis ■

RELEASE

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Bullfrog/EA

VERÖFFENTLICHUNG
September 1997

Quake II

Zitterpartie

Seit Ende 1995 war von den ehemals so rührigen Schöpfern des 3D-Action-Genres kaum noch etwas zu hören, Das Softwarehaus id Software schien sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen. Gänzlich überraschend kam daher die Nachricht, daß mit Quake II bereits seit längerem ein neues 3D-Actionspiel in Planung ist.



Halb Lebewesen, halb Roboter: Solche Gegner sind erfreulich langsam, aber für Fern- und Nahkampf bestens gerüstet.



Die weiten und hohen Räume vermitteln ein Gefühl von Ohnmacht. Allerdings wirken auch die Gegner nicht mehr so mächtig.

Natürlich wird bei Quake II alles noch schneller, noch realistischer und noch furchteinflößender als jemals zuvor. Die längst entwickelte und für nahezu alle 3D-Grafikkarten speziell angepaßte Grafik-Engine mußte kaum verändert werden, lediglich einige Programmroutinen wurden an die erhöhte Anzahl von Polygonen angepaßt. Dies dürfte nach dem aktuellen Stand der Entwicklung auch das erste sein, was dem Spieler auffallen wird: Die Spielobjekte bestehen aus einer Vielzahl kleiner Polygone und Texturen, die für eine sehr realistische Optik sorgen. Ansonsten hat sich auf den ersten Blick wenig verändert, die Levels bestehen weiterhin aus rechteckigen und farbarmen Gängen und Räumen, die durch neue Architekturen und Lichteffekte weitaus bedrohlicher wirken.



Die rostigen Metallräume erinnern an die nahezu gleichfarbigen Vorgängerversionen.



In Quake II sollen die Labyrinthe eher im Hintergrund stehen.

Kein Kanonenfutter

Unter der Oberfläche hat sich indes einiges getan. Die der Grafik bisher zugrundeliegende Interpretersprache QuakeC wurde durch Win32-Code ersetzt, der die Grafik wesentlich schneller zeichnet. Die dadurch freigesetzte Prozessorleistung will man für eine Künstliche Intelligenz nutzen, die den Spieler nicht mehr nur auf Kanonenfutter stoßen läßt. Die KI soll die Computergegner abhängig von der aktuellen Spielsituation eigene Angriffs- und Verteidigungstaktiken entwickeln lassen, sogar das autonome Bilden von Gegnergruppen ist angedacht.

Actionadventure

Quake II bleibt wie seine Vorgänger auch ein reinrassiges Actionspiel, der Spieler soll also nicht durch übermäßiges Denken um den Spielspaß gebracht werden. Dennoch plant man bei id Software eine Art Storyline, die vom Spieler mehr verlangt, als nur den jeweiligen Levelausgang zu finden. Die Programmierer geben sich über genaue Details des Spiels sehr zugeknöpft, erste Screenshots lassen aber erahnen, daß Quake II in einer sehr futuristischen Welt spielen wird. So lassen die Räume nicht mehr den Eindruck einer mittelalterlichen Burg entstehen, sondern wirken eher wie High-Tech-Fabriken. Die bislang an zeitgenössische Soldaten erinnernden Gegner wurden durch Battlemechs und Bionics ersetzt, entsprechend vielfältiger können deren Verhaltensmuster gestaltet werden. Obwohl id Software bereits seit über zehn Monaten an Quake II arbeitet und ein Ende des Projektes längst absehbar sein sollte, behalten die Programmierer den Veröffentlichungstermin noch für sich. Angesichts der hohen Erwartungen, die die Öffentlichkeit und id Software selbst hegen, dürfte jedoch noch ein gutes halbes Jahr verstreichen, bis Quake II erhältlich ist.

Harald Wagner ■



Bis zum Ende dieses Jahres werden die Gänge noch mit Leben erfüllt.

RELEASE

Genre	3D-Action
Hersteller	id Software

VERÖFFENTLICHUNG
4. Quartal 1997





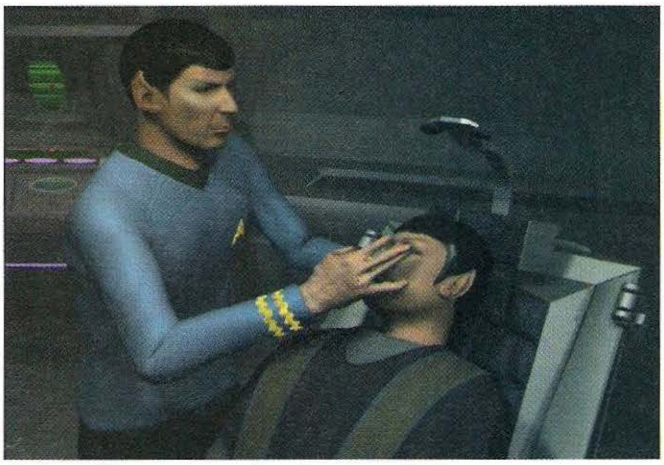


Star Trek: Secret of Vulcan Fury

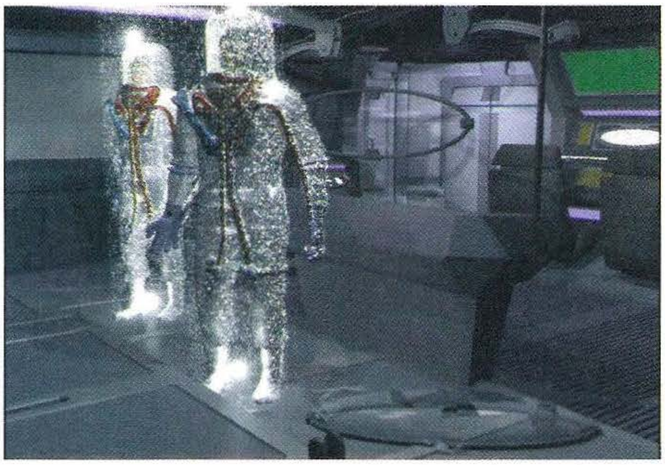
Intrigenspiel

Obwohl Rusty Buchert und sein Team immer noch fieberhaft an der Fertigstellung von Starfleet Academy werkeln, hat bei Interplay bereits ein zweites Team die Realisierung von Secret of Vulcan Fury in Angriff genommen.

Als man Star Trek: Judgment Rites abgeschlossen hatte, stand bei Interplay schon fest, daß das auf keinen Fall das letzte Adventure gewesen sein sollte. Mit Star Trek: Secret of Vulcan Fury scheint sich jetzt ein inoffzieller Nachfolger anzubahnen, der grafisch in völlig neue Welten vorstoßen wird. Nicht nur die Zwischensequenzen wurden mit viel Liebe zum Detail gerendert, auch alle Räume, Objekte und Personen entstammen diesmal einer Silicon Graphics. Für ein Adventure reichlich ungewöhnlich: Das aus Sportspielen bekannte Motion Capturing-Verfahren wurde verwendet, um die Bewegungsabläufe so realistisch wie möglich zu gestalten. Gerüchten zufolge soll William Shatner die dazu erforderlichen Daten in seinem eigenen Studio aufgenommen haben, denn nur er weiß, wie sich Captain Kirk bewegt, wie er den Communicator oder Tricorder bedient – so ist nun



Mr. Spock kümmert sich um einen Romulaner. Die Story dreht sich um die Auseinandersetzung zwischen den Vulkaniern und den Romulanern.



Zahlreiche Spezialeffekte lassen das Spiel fast schon moderner wirken als die Original-TV-Serie – dennoch wurde der alte Look beibehalten.

mal das Leben als Star und Kultfigur. Darüber hinaus haben sich alle Mitglieder bereit erklärt, für die Sprachaufnahmen zur Verfügung zu stehen. Ob sich das auch bei der deutschen Version umsetzen läßt, steht momentan noch nicht fest.

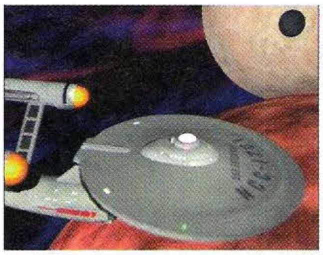
Story von einem Drehbuch-Autor

Die Hintergrundgeschichte stammt von D.C. Fontana, der in den 70er Jahren für die Serie Drehbücher geschrieben hat. Star Trek: Secret of Vulcan Fury unterteilt sich deshalb in sechs Kapitel, die zwar eigenständig sind, aber dennoch irgendwie zusammenhängen. Die Geschichte dreht sich um ein altes und gut gehütetes Geheimnis, das mit der Historie der Romulaner und Vulkanier zusammenhängt und die Beziehung der Spitzohren und der Föderation auf eine harte Probe stellt. Jede Episode treibt die Story, die mit Intrigen, Sabotagen und Attentaten gespickt ist, weiter voran und gestattet dem Spieler, in die Rollen von James T. Kirk, Mr. Spock, Doctor McCoy, Lieutenant Sulu, Ensign Chekov und Scotty zu schlüpfen. „Der Spieler wird mit Situationen konfrontiert werden, die sich an der Original-TV-Serie orientieren", meint dazu Ken Allen, der Produzent von Star Trek: Secret of Vulcan Fury.

Intuitives Interface

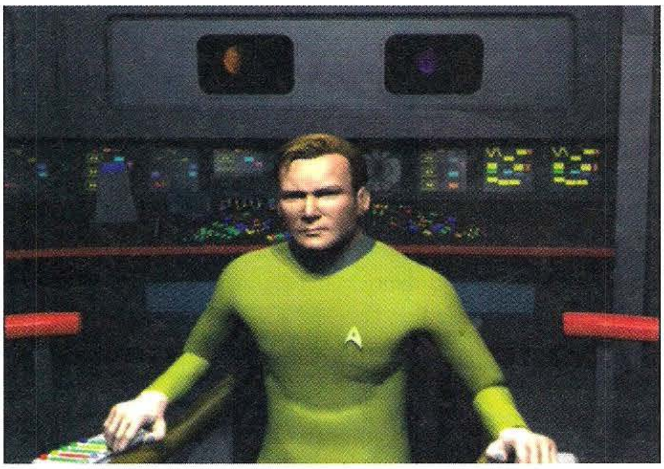
Ein intuitives Interface sowie Puzzle und Rätsel, die wirklich mit der Story verbunden sind, sollen Secret of Vulcan weiterhin auszeichnen. Erscheinen soll das Adventure-Epos im November 1997, wenn man jedoch die Verspätungen von Starfleet Academy betrachtet, scheint Frühjahr 1998 ein wenig realistischer. Wir werden Sie weiter auf dem laufenden halten.

Oliver Menne ■



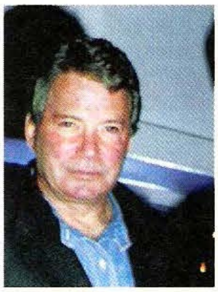


Star Trek: Secret of Vulcan Fury weiß durch filmähnliche Kamerafahrten zu überzeugen.



Captain James T. Kirk auf der Brücke der Enterprise. Diese Perspektive ist dem Fan der Serie natürlich bekannt.

William Shatner



Wir trafen William Shatner auf einer Veranstaltung von Acclaim und Interplay, bei der Starfleet Academy und eben das neue Adventure Star Trek: Secret of Vulcan Fury gezeigt wurden.

Herr Shatner, hätten Sie es zu Beginn Ihrer Karriere als Captain Kirk für möglich gehalten, daß die Serie über Generationen hinweg einen solchen Kult auslöst?
Nein, absolut nicht. Ich hätte damals nie gedacht, daß sich das Publikum so stark mit den Charakteren identifiziert und sie zu solchen Kultfiguren werden läßt.

Was ist es für ein Gefühl, heute als digitalisierter Held durch ein Spiel zu laufen, das auf Technologien zurückgreift, die zur damaligen Zeit utopisch waren?
Ich finde das sehr spannend. Star Trek wird dadurch auf die nächste Entertainment-Generation übertragen. Das belebt den Stoff neu, und es entstehen ganz andere Möglichkeiten, die Thematik weiter auszubauen und neue Impulse zu finden.

Sie hatten in Ihrer Rolle als James T. Kirk viele aufregende Begegnungen mit außerirdischen Lebensformen. Glauben Sie, daß es irgendwann möglich sein wird, durch die Galaxien zu fliegen und tatsächlich auf fremdes Leben zu stoßen?
Es gibt viele Phänomene, Zeichen und wissenschaftliche Untersuchungen, die bisher ungeklärt sind. Daher glaube ich schon, daß es außerirdisches Leben gibt. Wann es möglich sein wird, durch den Weltraum zu fliegen, ist natürlich jetzt noch nicht absehbar, aber irgendwann werden die Menschen auch dazu fähig sein. Und warum sollen sie dann nicht auf Außerirdische treffen? Es wäre doch schon fast Zufall, wenn wir die einzigen im Universum wären.

Was halten Sie von Computerspielen? Spielen Sie selbst?
Ich finde Computerspiele faszinierend, schon allein wegen der Möglichkeiten, die damit verbunden sind. Allerdings bin ich selbst ein sehr schlechter Spieler. Ich sehe viel zu oft „Game Over", und das macht mich wahnsinnig. Ich habe auch zu wenig Zeit, um zu spielen. Für mich ist das Interessanteste an dem Medium die völlig neue Form der Regieführung und der Produktion. Die Arbeit damit bietet einem fast unbegrenzte Möglichkeiten, seine Kreativität auszuleben.

Glauben Sie, daß das Filmgeschäft auf Dauer durch diese Form der Unterhaltung abgelöst wird?
Nein, auf keinen Fall. Der Film entwickelt sich ebenfalls ständig weiter. Auch hier gibt es immer wieder neue Möglichkeiten und Trends. Außerdem gab es Filme, die aus Computerspielen, und Spiele, die aus Filmen entstanden sind. Daher glaube ich eher, daß die beiden Unterhaltungsformen sich weiter aufeinander zu bewegen und mehr miteinander verschmelzen. Das ist ein Trend, der schon jetzt erkennbar ist.

Was sind Ihre Pläne für die Zukunft? Werden Sie weiter an Spieleproduktionen mitarbeiten?
Ich habe viele Pläne und arbeite bereits seit längerer Zeit in diesem Business. Das wird sich sicher auch in Zukunft nicht ändern. Ich werde dort mitwirken, wo es ein interessantes Konzept gibt, völlig unabhängig davon, wohin uns technische Weiterentwicklungen bringen werden.

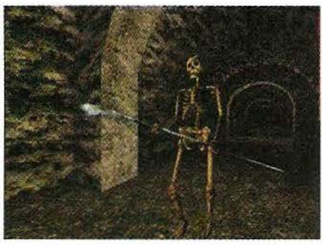


Wir danken Ihnen für dieses Gespräch.

Das spanische Label Friendware bzw. dessen Entwicklerteam Rebel Act Studios machte im vergangenen Jahr mit Speed Haste auf sich aufmerksam. Nach diesem Überraschungserfolg im Rennspielsektor versucht das noch junge Softwarehaus nun im 3D-Action-Genre Fuß zu fassen: Blade hat eigentlich alle notwendigen Eigenschaften, um sich gegen die starke Konkurrenz durchzusetzen.

Blade

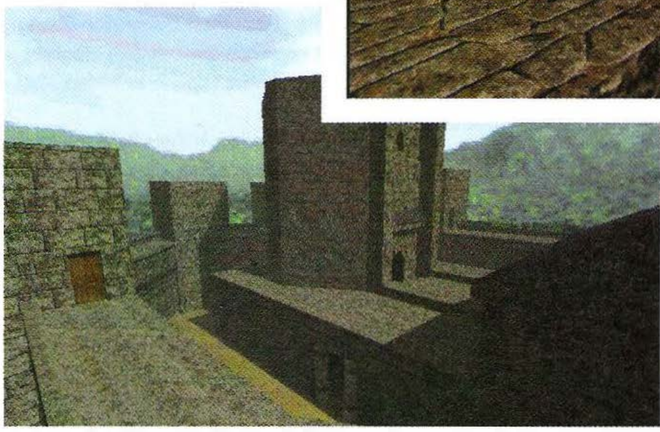
Säbelrasseln



Alle Gegner basieren auf einem „Skeletal Deformation System".



Blade kann sowohl aus der Ich-Perspektive als auch aus einer Außenansicht gespielt werden.



Blade spielt nicht nur in dunklen Kellergewölben, sondern in manchen Missionen auch an der Planetenoberfläche.

Die unabhängigen Königreiche liefern sich eine erbitterte Schlacht gegen einen übermächtigen Zauberer und seine Spießgesellen. Auf der Suche nach wirkungsvollen Waffen und einflußreichen Verbündeten erwecken die Zwerge versehentlich einen längst vergessenen Feind, der nun damit droht, alle Königreiche von der Bildfläche zu fegen. Es beginnt ein Wettlauf mit der Zeit, denn dieser Gegner kann nur mit einer mystischen Waffe erledigt werden. Um an dieses Wunderwerk zu gelangen, müssen fünf Schlüssel gefunden werden – der Zauberer hat bereits einen in seine Gewalt bringen können...

15 Levels, 20 Gegner

Vier verschiedene Helden stehen zu Beginn des Abenteuers zur Auswahl. Die Jagd nach den Schlüsseln erstreckt sich über 15 völlig unterschiedliche Levels, knapp 20 Gegner erwarten Sie in dunklen Kellergewölben und riesigen Burgen. Im Laufe des Spiels erhöht sich auch die Anzahl der zur Verfügung stehenden Waffen. Begonnen wird traditionell mit dem Schwert, später können Sie auch noch Langbogen, Hellebarde, Streitaxt und viele weitere Waffen erwerben. In ausweglosen Situationen besteht sogar die Möglichkeit, die aktivierte Waffe in einem letzten Akt der Verzweiflung nach einem Monster zu schleudern. Alle Charaktere können springen, kriechen, schwimmen, rennen und den Blickwinkel per Tastendruck blitzschnell in jede Richtung verändern. Sowohl im Einzelspieler- als auch im Mehrspieler-Modus (bis zu acht Spieler) wird sehr viel Wert auf satte Action gelegt, aber auch kleinere Puzzles und Rätsel darf man von Blade erwarten.
Friendware möchte alle zur Zeit erhältlichen Peripheriegeräte unterstützen. Dazu gehören selbstverständlich 3D-Beschleunigerkarten wie 3DFX, Matrox Mystique, Power VR und 3D Blaster, aber auch Intels MMX-Technologie.

Aus technischer Sicht

Außerdem werden diverse Virtual Reality-Systeme, wie zum Beispiel die i-glasses von Virtual I/O, direkt angesprochen.
Durch den Einsatz dieser modernen Technologien sollen Auflösungen von bis zu 1024x768 Bildpunkten bei 65.000 Farben möglich sein. Gouraud-Shading und dynamische Licht- und Schatten-Effekte natürlich inklusive. Die Charaktere bestehen aus 600 bis 1000 Polygonen, was vor allem dem Realismus zugute kommt. Beispielsweise können sich Monster im Kampf alle Knochen brechen oder ein Bein bzw. einen Arm verlieren, das von Friendware entwickelte „Real-Time Skeletal Deformation System" macht solche Details möglich. Je nach Grafikkarte werden darüber hinaus spektakuläre Special Effects wie transparente Explosionen, Nebeleffekte und Reflexionen zu sehen sein.

3D-Stereo-Sound

Gerenderte Animationen werden die einzelnen Levels miteinander verknüpfen, um so der Story den nötigen Halt zu geben.
Über die musikalische Untermalung läßt sich noch wenig sagen, es soll sich aber um einen Soundtrack mit viel Orchester und Choreinsatz handeln. Im Spiel selbst soll 3D-Stereo-Sound verwendet werden.

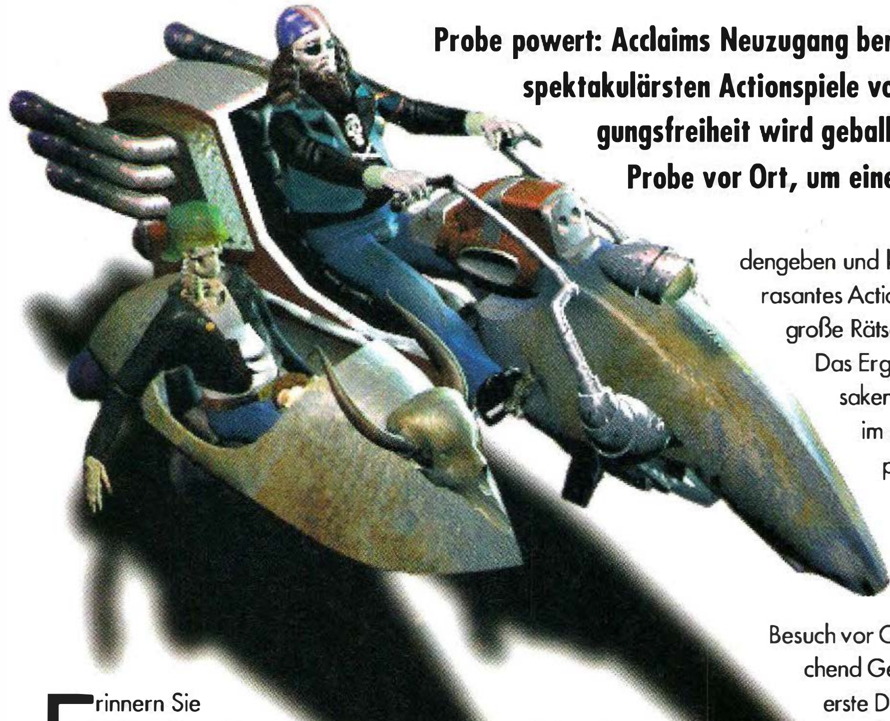
Oliver Menne

RELEASE

Genre	3D-Action
Hersteller	Friendware
VERÖFFENTLICHUNG	3. Quartal 1997

Forsaken

Gottverlassen



Probe powert: Acclaims Neuzugang bereitet mit Forsaken eines der grafisch spektakulärsten Actionspiele vor. In riesigen Levels mit 360° Bewegungsfreiheit wird geballert, was das Zeug hält. Wir besuchten Probe vor Ort, um einen genauen Blick auf Forsaken zu werfen.

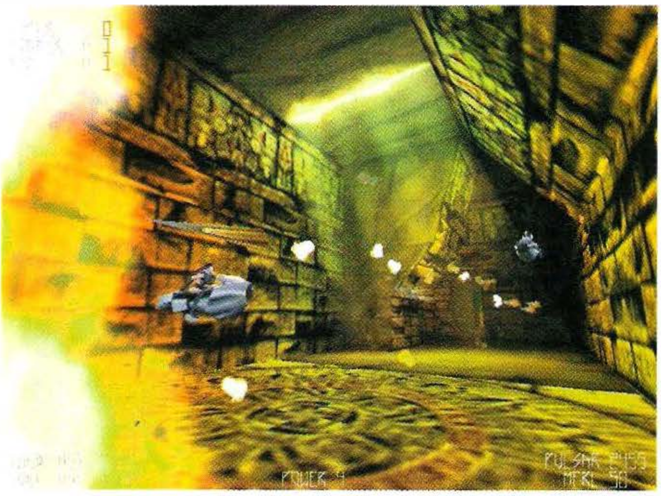
Erinnern Sie sich noch an Descent? Das Actionspiel von Interplay verband hitzige Duelle mit verrückten Robotern und flotte Flüge durch 3D-Stollen und hob sich vor allem durch die freie Beweglichkeit über alle drei Achsen von der Konkurrenz ab. Mittlerweile ist selbst der Nachfolger schon etwas betagt und vor allem grafisch nicht mehr auf dem neuesten Stand, sogar vereinzelte Patches für 3D-Karten helfen nicht viel.

Das haben sich auch die Entwickler von Probe Entertainment gedacht, die mittlerweile von Acclaim aufgekauft wurden und kürzlich mit dem 3D-Ballerspiel Turok für das Nintendo 64 für Aufsehen sorgten. Mit einer bloßen Kopie wollten sich die Mannen um die Entwicklungsleiter Joe Bonar und Tony Beckwith aber nicht zufriedengeben und konzipierten ein rasantes Actionspiel ohne große Rätselkomponenten. Das Ergebnis heißt Forsaken und ist selbst im sehr frühen Alpha-Stadium mehr als nur beeindruckend. Bei einem Besuch vor Ort war ausreichend Gelegenheit für erste Duelle im bereits implementierten Netzwerk-Modus.

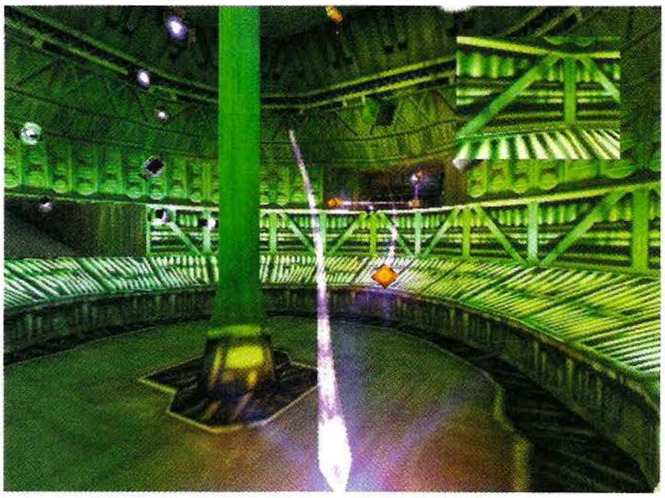
Hintergrund von Forsaken ist ein fehlgeschlagenes Experiment mit subatomarer Materie im Jahr 2113, das die gesamte Erde aus ihrer Bahn wirft, die Oberfläche vernichtet und nur wenige genmutierte Überlebende verschont. Das Solsystem wird zur rechtsfreien Zone erklärt und zur Plünderung freigegeben, was natürlich einen Haufen Glücksritter und Halsabschneider aus den Randbereichen der Galaxie anlockt. Sie suchen nach Schätzen, verlassener High-Tech und anderen wertvollen Artefakten. Dabei bekriegen sie sich untereinander und müssen sich auch gegen die „Forsaken Ones", die mutierten Überlebenden, behaupten. Daher auch der Name Forsaken, was soviel wie „verlassen" bedeutet.

Grafik wie im Kino

Neben der Hintergrundgeschichte existiert für Forsaken bereits das Design der Flugräder, eine stattliche Anzahl an Waffen und die 3D-Engine. Sie ist das Herzstück des Spiels, denn dank der Unterstützung aller auf dem Markt befindlichen 3D-Grafikkarten über die Software-Schnittstelle Direct 3D zaubern die Probe-Designer ein

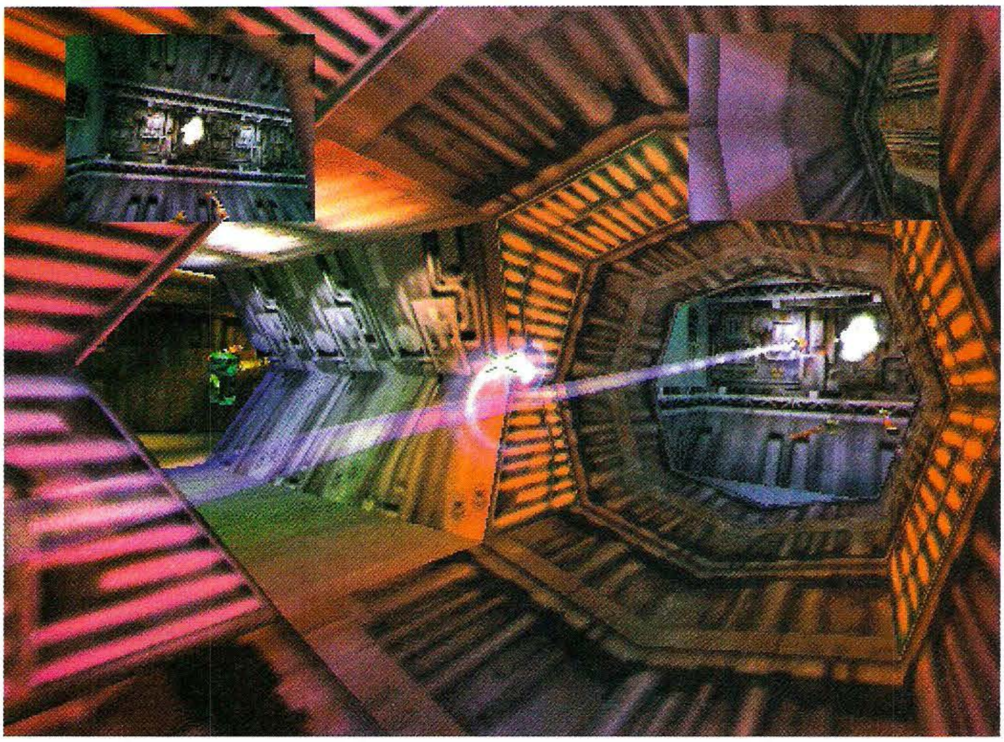


Die Entwickler von Probe sind Anhänger spektakulärer Explosionen, was sie in Forsaken überzeugend zur Schau stellen.



Selbst in solch großen Arenen geht im Multiplayer-Modus mit acht Spielern die Spielgeschwindigkeit nicht in die Knie.

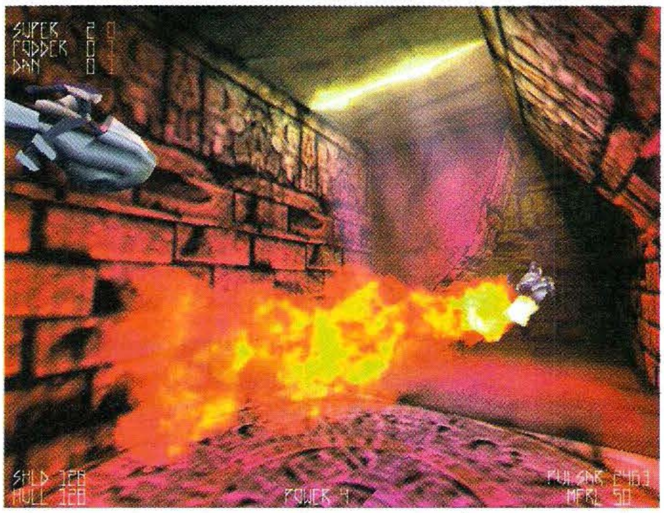
grafisches Feuerwerk auf den Monitor, das bislang seinesgleichen sucht. Auf einem Pentium 200 und einer Karte mit 3DFX-Chipsatz rauschten selbst im Mulitplayer-Spiel mit acht Leuten die riesigen Levels mit über 70 Bildern pro Sekunde vorbei, wie ein eingebauter Frame-Counter verriet. Ruckeln darf man also getrost vergessen, obwohl bei einer Auflösung von 640x480 Pixeln bis zu 65.000 Farben gleichzeitig dargestellt werden. Die imposante Farbpalette wird weidlich ausgenutzt: Weich verlaufende Texturen, transparente Schüsse und mächtige Explosionen sowie erstaunlich detaillierte Gegner entzücken das Auge und stellen jede andere 3D-Engine auf dem Markt vor ernsthafte Probleme, da noch mitzuhalten. Wer keine 3D-Zusatzhardware besitzt oder noch einen 486er sein eigen nennt, muß deswegen nicht verzweifeln. Selbst unter VGA ist die Grafik ähnlich eindrucksvoll wie Blue Bytes Extreme Assault und glänzt mit weichen Animationen.



Kein Bild aus dem Intro, sondern Spielgrafik: Forsaken unterstützt alle gängigen 3D-Grafikkarten dank der Schnittstelle Direct 3D und zaubert bis zu 70 Bilder pro Sekunde auf den Monitor.

Duelle im Stahlwerk

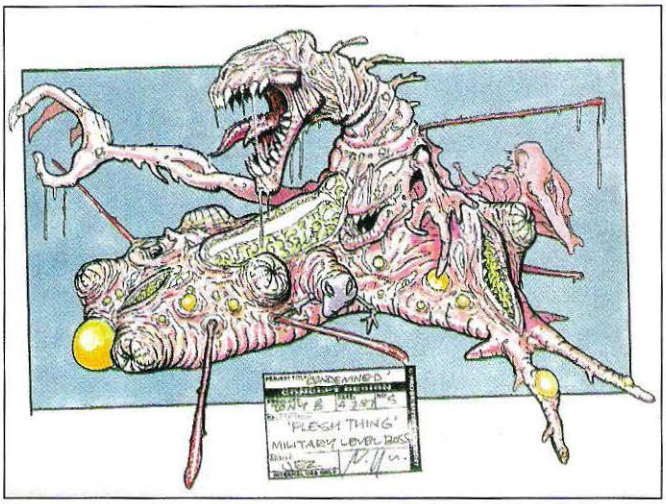
Spielerisch erinnert Forsaken weniger an Interploys Descent, sondern vielmehr an die indizierten Ballerspiele von id Software oder 3D Realms, allerdings mit der dank 360°-Rotation größeren Bewegungsfreiheit. Da das endgültige Design noch nicht hundertprozentig ist, stehen bislang nur Themen fest, nach denen die gleichfalls noch unbestimmte Anzahl von Levels aufgebaut ist. Einer erinnert an einen alten Tempel der Azteken und enthält mit vielen Säulen gute Deckungsmöglichkeiten, gerade im Duell mit menschlichen Mitspielern. Ein vergammeltes Hotel bietet nicht nur verwinkelte Flure und Hallen, sondern auch Freiluft-Action, da das oberste Stockwerk weggesprengt wurde. Weitere Schauplätze sind eine wuchtige Raumstation, ein verzweigtes U-Bahn-System, ein riesiges Kraftwerk, ein Stahlwerk, das an das Finale von Terminator 2 erinnert, und eine verlassene Militärbasis. Besonders reizvoll verspricht ein Asteroidenfeld zu sein, da nicht nur auf, sondern auch in Gesteinsbrocken viele Extras versteckt sind. Jedes Szenario wird mit einer Vielzahl an Lichteffekten und hochauflösenden Texturen in Szene gesetzt. Viele Verstecke laden zu Hinterhalten ein, außerdem findet der Spieler immer wieder Extrawaffen und Munition. Mindestens 20 verschiedene Waffen von Laserkanonen über Bomben bis hin zu sich verteilenden intelligenten Raketen sollen im fertigen Spiel enthalten sein. Upgrades rüsten die Waffensysteme der futuristischen Flugräder auf und werden mit aufwendigen Lichteffekten in Szene gesetzt. Jeder Schuß färbt die Tunnelwände ein, Explosionen zaubern weitere Farbmuster auf den Monitor, und viele andere Licht- und Schatteneffekte sorgen für ein



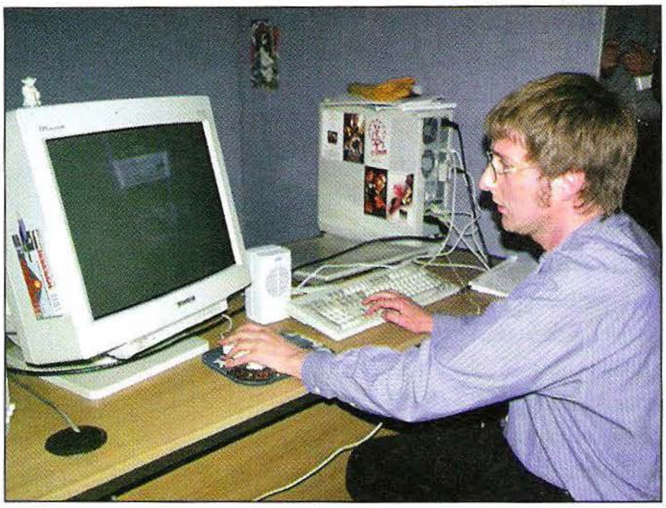
Selten zuvor sahen Explosionen und Feuer so realistisch aus wie in Forsaken.



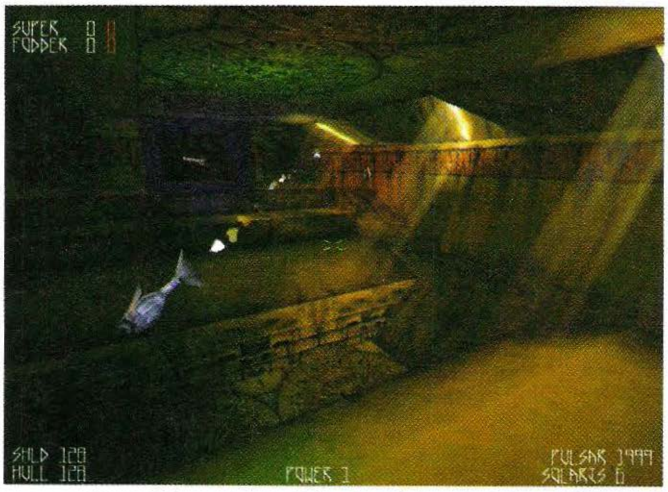
Forsaken überzeugt durch natürlich wirkende Texturen und eindrucksvolle Licht- und Transparenzeffekte.



Dieser handgezeichnete Entwurf zeigt den ungewöhnlichen Endgegner des riesigen Levels, der in einer alten Militär-Basis spielt.



Keiner kennt Forsaken besser: Produzent Tony Beckwith verrät seine Tricks und Taktiken im bereits spielbaren Netzwerk-Modus.



Der stimmungsvoll designte Tempel ist einer der Levels, in denen Sie weniger kämpfen, sondern eher die Umgebung erforschen sollen.



Selbst die Lens-Flare-Effekte werden in Echtzeit berechnet.



Eine der über 20 Waffen schlägt in ihren Schutzschild ein.



Auch aus nächster Nähe sehen Ihre Gegner alles andere als pixelig aus.

mächtiges Spektakel. Vor lauter Grafik hat das Probe-Team so wichtige Elemente wie die Steuerung der Gefährte aber nicht vergessen.

Simple Bedienung für schnelle Reaktionen

Schon in der ersten spielbaren Version geht die eingängige Lenkung locker von der Hand und läßt den nötigen Freiraum für schnelle Manöver. Die Künstliche Intelligenz der Gegner ist zur Zeit in der Mache und wird nach ausgiebigem Spielen im Netzwerk den Reaktionen menschlicher Piloten nachempfunden, um auch Solospieler an den Bildschirm zu fesseln. Speziell für die Solomissionen wichtig sind die 16 Spielfiguren, aus denen der Spieler seinen Charakter auswählen kann. Jeder besitzt ein einzigartiges Fluggerät und Charakterzüge, die mit entsprechender Sprachausgabe untermalt werden. So erkennt man schnell seinen Lieblingsgegner wieder und kann sich persönliche Duelle liefern oder bestimmten Kontrahenten aus dem Weg gehen, falls diese einem nicht liegen. Viel Wert legt Probe auf den Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler, der gleich fünf unterschiedliche Spielarten unterstützt. Als erstes gibt es „Cooperative", der dem Einzelspieler-Modus ähnelt und mehrere menschliche Spieler gemeinsam gegen die computergesteuerten Piloten antreten läßt. „Anarchic" läuft – ähnlich wie die bekannten Deathmatch-Duelle – nach der Devise „Jeder gegen jeden" ab, und das für bis zu vier Teams. In „Eliminator" hat jeder Spieler nur ein Leben – wer als letzter übrigbleibt, hat gewonnen. „Tag" ist eine Variante des Anarchic-Szenarios, bei der ein Spieler per Zufall mit einem kleinen Mutanten über dem Kopf markiert wird, den jeder der anderen Spieler deutlich sieht. Er muß dann versuchen, mit der speziellen „Tag Missile" diese Markierung auf einen anderen Piloten zu übertragen, der dann wiederum ein neues Opfer suchen muß. Besonder Kitzel: Wer den markierten Spieler abschießt, wird zum neuen Träger des kleinen Mutanten. In Kürze erwarten wir bereits eine neue Version von Forsaken mit den ersten Solomissionen und Computergegnern, die wir Ihnen in einer der nächsten PC Games-Ausgaben vorstellen werden.

Florian Stangl

RELEASE

Genre	3D-Action
Hersteller	Acclaim

VERÖFFENTLICHUNG
Oktober 97

Demonworld

Phantasialand

Statt bemalter Zinnminiaturen huschen seit neuestem aufwendig gerenderte Geschöpfe über die Hexagonfelder, und einfache Mausklicks ersetzen das Wälzen zentimeterdicker Regelbücher: Ikarions PC-Umsetzung des Fantasy-Brettspiels Demonworld steht kurz vor der Fertigstellung.



Bei einem Anschlag auf eines der Dörfer wurden die Häuser bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Wer steckt hinter der Tat?



Unter Tage: In den Spezial-Missionen lotsen Sie den Helden durch isometrische Dungeons. Bei einem Schwätzchen bekommen Sie Tips zu Ihrem Auftrag.

Bezaubernde Elfen, herumpolternde Riesen, feurige Drachen, verschrumpelte Orks und tapfere Helden: Die Hexagon-Alternative zum „Das Schwarze Auge"-Rollenspielsystem heißt Demonworld und wird in voluminösen Pappschachteln von gutsortierten Fachgeschäften verkauft. Was bisher nur mit Spielsteinen, Würfeln und Zinnfiguren auf Karton-Spielfeldern ausgefochten wurde, erlebt demnächst die Premiere auf Ihrem PC-Bildschirm. Die Schergen der Eisfürsten von Isthak stehen bereits vor den Toren des imperialen Reiches und begehren Einlaß. In der Funktion des gar tollkühnen Feldherrn Jason Klingor finden Sie das weniger gut und nehmen unverzüglich den Kampf gegen die dämonische Bedrohung auf, der sich über eine Kampagne mit insgesamt 60 Missionen auf unterschiedlichstem Terrain erstrecken wird. Den Abspann bekommen Sie erst zu sehen, wenn Sie ungefähr die Hälfte aller Einsätze geschafft haben, wobei man häufig die Wahl zwischen mehreren Alternativen hat. Dabei sind Sie nicht nur auf der Oberfläche (dargestellt aus der Vogelperspektive), sondern auch in Diablo-artigen, isometrischen Dungeons unterwegs, wo Sie Ihre Helden eine der sechs Spezialaufgaben erledigen lassen.



Der blaue Riese macht mit seinen Angreifern kurzen Prozeß.

Fröhliche Eiszeit

Was im Echtzeitstreß von vornherein zum Scheitern verurteilt ist, verleiht einem rundenorientierten Hexagonstrategiespiel wie Demonworld zusätzliche Spieltiefe: Moral, Gelände, Formation, Erfahrung und etwaige Befehlshaber beeinflussen das Abschneiden Ihrer Truppen. Für Komplexität ist allein durch 40 verschiedene Einheiten auf beiden Seiten, sechs Landschaftsarten (Schnee, Wiese, Straße, Sumpf usw.) und 50 Zaubersprüche gesorgt; letztere werden mit pompösen Special Effects inszeniert. Drei Schwierigkeitsgrade lassen auch dem Demonworld-Einsteiger eine faire Überlebens-Chance. Drei verschiedene Auflösungen (800x600, 1.024x768 und sagenhafte 1.280x1.024 Bildpunkte) garantieren die größtmögliche Übersicht in jedem Monitorformat – und das je nach Grafikkarten-Power in 256 oder 65.000 Farben. Gerenderte Zwischensequenzen, handkalligrafierte Mission-Briefings, professionelle Fantasy-Zeichnungen und über zweieinhalb Stunden an Sprachausgabe (daher auch die Auslieferung auf zwei CD-ROMs) komplettieren das üppige Drumherum. Thema Multiplayer-Modus: An einem PC dürfen sich zwei, im Netzwerk bis zu vier Spieler bekriegen; eventuell wird es sogar eine Internet-Anbindung geben. Der ehrgeizige Fantasy General-Konkurrent aus Aachen befindet sich derzeit in der Betatest-Phase und dürfte den Sprung in die Review-Rubrik der nächsten Ausgabe schaffen. **Petra Maueröder** ■



Briefings und Einheiten-Beschreibungen wurden von Hand kalligrafiert.



Die befohlenen Formationen werden grundsätzlich beibehalten.

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Ikarion

VERÖFFENTLICHUNG
Juni 1997



Dark Vengeance

Schwertkampf

Trotz der Erfolge, die Spiele wie Alone in the Dark, Ecstatica oder Tomb Raider für sich verbuchen konnten, sind Action-Adventures spärlich gesät. Die hochkomplexe Kameraführung und der damit verbundene Rechenaufwand sorgen immer wieder für Probleme, viele Hersteller kehrten dem einst so beliebten Genre den Rücken. Reality Bytes läßt sich von der momentanen Situation nicht abschrecken und versucht, das Genre mit Dark Vengeance wiederzubeleben.

Eines Tages verdunkelte sich die Sonne, Dunkelheit fiel über das Land Karmac, und die Kreaturen der Nacht kämpften um die Herrschaft über alles Lebende...
Was sich anhört wie der Einstieg in ein klassisches Rollenspiel, nutzt das amerikanische Softwarehaus Reality Bytes, um den Spieler in ein Action-Epos zu versetzen, das selbst Titel wie Tomb Raider blaß aussehen lassen könnte.

Gleich drei Spiele auf einmal

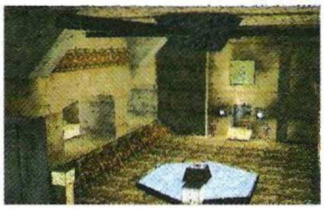
Bei Dark Vengeance handelt es sich um eine aufsehenerregende Mischung aus Prügelspiel, Adventure und Rollenspiel, wobei aus all diesen Genres die jeweils besten Komponenten herausgepickt wurden. So wählt man sich zu Beginn einen von insgesamt zehn Charakteren, mit dem man das Spiel bestreiten will. Zur Auswahl stehen dabei ein Barbar, ein Alchimist, ein Druide, ein Paladin, eine Priesterin, eine Meuchelmörderin, eine Zauberin, ein Magier, ein Bogenschütze sowie eine Amazone. Selbst die weiblichen Spielfiguren sollen nach Angaben der Programmierer in der Lage sein, „Lara in den Boden zu prügeln". Entsprechend den klassischen Rollenspielcharakteren haben die Klassen unterschiedliche Fähigkeiten und Begabungen, abhängig vom Spielverlauf werden diese Fertigkeiten noch ausgebaut.



Dieser Kämpfer springt mit gezückter Klinge auf den Spieler herab, eine KI erhöht die Gefahr solcher „feigen" Angriffe.

Fallenjäger

Die Spielwelt wurde in 20 kleinere Levels aufgeteilt, um für den Spieler ausreichend übersichtlich zu bleiben. Dort müssen nach bester Adventure-Manier Rätsel gelöst und Fallen entschärft werden, ein stumpfsinni-



Die Schönheit der Räume und offenen Landschaften kann mit der von Ecstatica II und Tomb Raider durchaus mithalten.

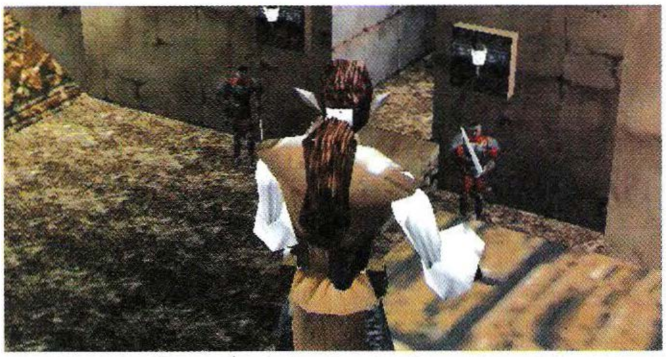
ges Suchen nach Ausgängen soll vermieden werden. Trotz der Trennung hängen die jeweiligen Vorgänge und das Verhalten der Gegner levelübergreifend voneinander ab. Die Puzzles stehen – laut aktueller Planung – nur im Einzelspieler-Modus zur Verfügung. Ein Netz-Adventure zu erschaffen, das ein Mit- oder Gegeneinander erlauben würde, war offenbar zu aufwendig. Dennoch können bis zu 32 Spieler über lokales Netzwerk bzw. Internet in die neue Spielewelt abtauchen – in welcher Art und Weise, steht allerdings noch nicht fest.

Janz ruuich

Das größte Augenmerk der Programmierer gilt aber offensichtlich dem Actionteil des Spiels. Es wurden Unmengen unterschiedlichster Monster in die Levels eingebaut, die nicht als Kanonenfutter gedacht sind. Die mit Nah- und Fernwaffen ausgerüsteten Kreaturen machen dem Spieler das Leben so schwer wie möglich, dabei stehen ihnen ausgefeilte Kampftechniken und -taktiken zur Verfügung. Dark Vengeance soll nach Firmenangaben schließlich kein Spiel werden, in dem man sich im Stil eines Terminators möglichst schnell durch alle Levels ballert – ein gerütteltes Maß an Taktik wird vom Spieler schon verlangt. Der Computer bleibt dabei aber fair: Übermonster, die gleichzeitig den Kampf mit Waffen und mit Magie perfekt beherrschen, sollen durch den Einsatz einer Künstlichen Intelligenz unnötig sein.

Zeitgemäß

Im Gegensatz zu herkömmlichen Prügel- oder Rollenspielen sieht man seine Spielfigur nicht grundsätzlich aus einer Richtung, die fliegende Kamera soll stets alle gerade notwendigen Objekte zeigen. Dabei muß es sich erstmals nicht nur um die Spielfigur und einen Gegner handeln, durch geschickte Kameraschwenks und vor allem -schnitte sollen die Positionen ganzer Gegnerhorden und Rätselelemente gleichzeitig gezeigt werden. Möglich wurde dies durch eine speziell für diese Kameraführung entwickelte Engine, die jedes noch so winzige Objekt aus Polygonen aufbaut. Bis zum Release des Spiels im frühen Winter dieses Jahres wird ein hoher Prozentsatz der heimischen PCs mit MMX-Technologie und 3D-Beschleunigerkarten ausgestattet sein, die Darstellung der Grafik dürfte also keine größeren Probleme bereiten. Da jede halbwegs aktuelle 3D-Karte gesonderte Programmroutinen bekommen soll, ist die gleichzeitige Darstellung der Landschaft, etwas Dekorationsmaterials und einer großen Anzahl animierter Objekte in allen Details möglich. Da die aus bis zu 700 Polygonen bestehenden Monster aber auch auf älteren Rechnern für Action sorgen sollen, paßt Dark Vengeance die Grafikqualität dynamisch der aktuellen Framerate an.



Durch die direkte Unterstützung aktueller 3D-Chips wird aus jedem Rechner das Maximum an Grafikleistung herausgekitzelt.



Gerade im Kampf wird die Qualität der virtuellen Kamera deutlich: Stets sind alle im Augenblick wichtigen Details sichtbar.

Hoffnungsträger

Sollten Reality Bytes' Versprechungen wahr werden und Dark Vengeance spielerisch weit über das ausgesprochen gute Tomb Raider hinausgehen, dürfte dem bislang eher erfolglosen Softwarehaus ein echter Weihnachtshit gelingen. Nicht nur der Netzwerkmodus, bei dem erstmals ganze Horden von Spielern miteinander spielen dürfen, auch das scheinbar einzigartige Gameplay im Einzelspieler-Modus lassen auf den Winter dieses Jahres hoffen.

Harald Wagner ■



Ein Mensch auf einem Spinnenkörper: Die Designer haben ihrer Phantasie freien Lauf gelassen.

RELEASE	
Genre	3D-Action
Hersteller	Reality Bytes
VERÖFFENTLICHUNG	4. Quartal 1997

Der Industrie-Gigant
Product

Ein dreister Fall von irreführender Werbung wird uns aus dem österreichischen Ebensee gemeldet: Die Firma JoWood Productions hat mit "Der Industrie-Gigant" ein Strategiespiel in der Entwicklung, das dem Käufer vorgaukelt, es handele sich um eine sturzlangweilige Wirtschaftssimulation urdeutscher Prägung. In Wirklichkeit verbirgt sich dahinter ein edler Mix aus Transport Tycoon und Capitalism.





Auf Gleis 1 fährt ein der Nahverkehrszug aus Monza: Die kostspielige Verlagerung des Fernverkehrs auf die Schiene zahlt sich schon bald aus.

Wenn sich Züge elegant durch die Landschaft schlängeln, knuffige LKWs über die Landstraße zuckeln und kleine Rauchwölkchen aus den Fabrik-Schornsteinen dampfen, dann ist die Welt für den "Industrie-Giganten" in Ordnung. Doch allzuviel Zeit zum beschaulichen Scrollen durch die isometrischen 3D-Landschaften mit ihren liebevoll hindrapierten Städten, Dörfern, Wäldern, Flüssen, Seen, Hügeln und Bergen bleibt Ihnen nicht – schließlich tickt die Uhr unerbittlich vor sich hin, und Ihnen bleiben gerade mal 100 Jahre. Wofür? Um die Herren Vorstände in der Chefetage von Ihrer Eignung als Vorstandsvorsitzender zu überzeugen. Zu diesem Zweck lassen Sie unterschiedlichste Waren in Ihren Fabriken produzieren, die dann mittels eigener LKWs oder per Bahn in die Ortschaften transportiert werden. Der Unterschied zu SimCity 2000: Die Städte und Dörfer wachsen – je nach Umgebung – „von alleine". Ihr Geld verdienen Sie ausschließlich mit dem Verscherbeln der Güter an die Endverbraucher, deren Nachfrage je nach Standort gewaltig variiert. Beeinflussen läßt sich das Interesse der Konsumenten durch Werbung und das vorsichtige Anpassen des Verkaufspreises.

Der Produzent

Damit Sie möglichst bald mit dem Fabrizieren loslegen können, empfiehlt sich zunächst eine genaue Untersuchung des Gebiets. Achten sollte man vor allem auf die Nähe zu Stahl-, Chemie-, Säge- und Bergwerken, von denen man alle wichtigen Rohstoffe bezieht: Holz, Aluminium, Kupfer, Stahlblech, Plastik sowie Edelmetalle wie Gold und Silber. Durch Kombination dieser Materialien entstehen 36 verschiedene Produkte – von Tennisschlägern und Inlineskates über Fernsehgeräte und Hifi-Anlagen bis hin zu Gartenhäuschen und Autos. Für einen Schrank braucht man lediglich eine Fuhre Holz, für einen ausgewachsenen PC bereits je eine Einheit Stahlblech, Plastik und elektrische Bauteile. Es kommt also darauf an, rechtzeitig alle Materialien in der erforderlichen Menge anzuliefern, damit die Produktion nicht ins Stocken gerät. Verkauft wird der Krempel schließlich in spezialisierten Geschäften (Spielwarenladen, Juwelier, Möbelhaus, Sportshop usw.), die natürlich möglichst in City-Nähe eröffnet werden sollten.

Der Planer

In den Einzugsbereich jedes (!) Gebäudes gehört ein Terminal, das man durch geschicktes Verlegen von Schienen und Straßen mit anderen Depots verbindet. Jetzt fehlt nur noch eine stattliche Eisenbahn- und LKW-Flotte: Für jedes Fahrzeug und jede Lok wird ein eigener Fahrplan mit allen Stationen und Gütern aufgestellt, der jede Menge Spielraum für allmähliche Perfektionierung bietet. Die Tüftelei lohnt sich: Durch geschickte Anordnung der Fabriken kann beispielsweise ein LKW nach Abladen seiner Möbel-Fracht auf dem Rückweg gleich eine Fuhre Aluminium mitnehmen. Langfristig gesehen rechnet es sich sogar, wenn man zugunsten effizienterer Routen ganze Landstriche einebnet, aufwendige Brücken über Flüsse konstruiert oder teure Tunnels durchs Gebirge buddelt. Immer schnellere und effizientere Züge und Lastwagen sind Zeichen des technologischen Fortschritts, der sich vor allem auf das Warenangebot auswirkt: In den 90er Jahren läßt beispielsweise die Einführung

Manager



Mit einer ausgeklügelten Logistik und einer geschickteren Straßenführung wär' das nicht passiert: Vor Ihrem Stahlwerk stauen sich die LKWs.

des Gameboy den Absatz an klassischen Spielwaren zusammenbrechen.

Die Siedler

Die starke Ähnlichkeit zu SimCity 2000, A-Train, Railroad Tycoon und ähnliche Programme reduziert die Einarbeitungszeit auf ein absolutes Minimum; über die kleine, selbsterklärende Icon-Gruppe am linken Bildschirmrand haben Sie Zugriff auf sämtliche Funktionen und Menüs. Noch schneller geht's mit Hotkeys oder per Doppelklick auf Gebäude und Fahrzeuge – schon wird der monatliche Absatz an Handys oder der aktuelle Fahrplan eingeblendet. Tiefschürfende Statistiken und Diagramme gehören genauso zu den selbstverständlichen Standards wie das Zoomen und Drehen der Karte in jeweils vier Stufen. Damit's so schnell nicht langweilig wird, kann der Spieler aus einer Fülle von Spielmodi wählen: Neben dem 100-Jahre-Spiel (erstreckt sich von 1960 bis 2060) mit 14 vorgefertigten Missionen und 22 Szenarien können Sie auch eine Karriere beginnen, bei der nacheinander zehn Levels zu bewältigen sind. Alternativ dürfen Sie Ihre eigenen Zufalls-Landschaften generieren oder im Editor eine Karte nach Maß kreieren. Bis zu fünf Computergegner mit unterschiedlichem Temperament und Talent konkurrieren mit Ihnen um die lukrativsten Standorte und sorgen dafür, daß Sie nicht der einzige Anbieter von schnittigen Dreirädern und edlen Schmuckstücken bleiben.

Der Test

Hunderte gerenderter Gebäude und Animationen dienen als Verpackung eines unglaublich vielseitigen Programms, bei dem das Aufbauen eines eigenen kleinen Imperiums genauso viel Spaß macht wie das Krisenmanagement innerhalb der Szenarien. Daß die Suche nach den Multiplayer-Optionen im Hauptmenü erfolglos bleibt, hat einen simplen Grund: Der Industrie-Gigant ist derzeit ausschließlich auf Einzelspieler-Bedürfnisse ausgerichtet – Modem- und Netzwerk-Modus werden möglicherweise nachgereicht. Unsere Einschätzung aufgrund der voll funktionstüchtigen Beta-Version: Wem Capitalism von Interactive Magic zu komplex und zu trocken war, aber Transport Tycoon langfristig zu wenig Herausforderung geboten hat, der könnte mit dem Industrie-Giganten richtig glücklich werden. In PC Games 8/97 werden wir das Strategie-/Management-spiel in der gewohnten Ausführlichkeit testen.

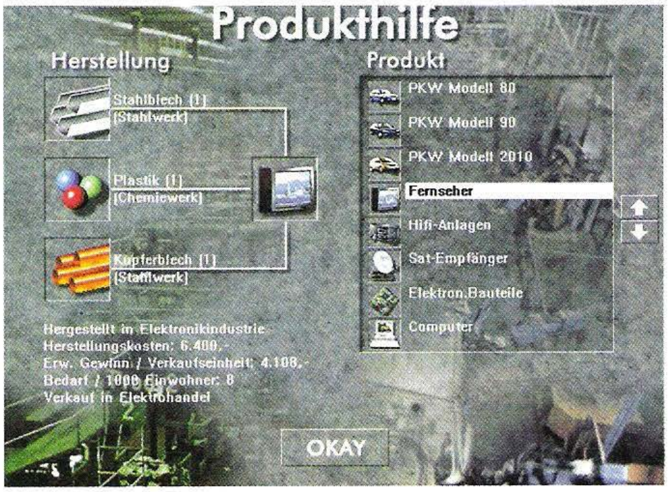
Petra Maueröder ■



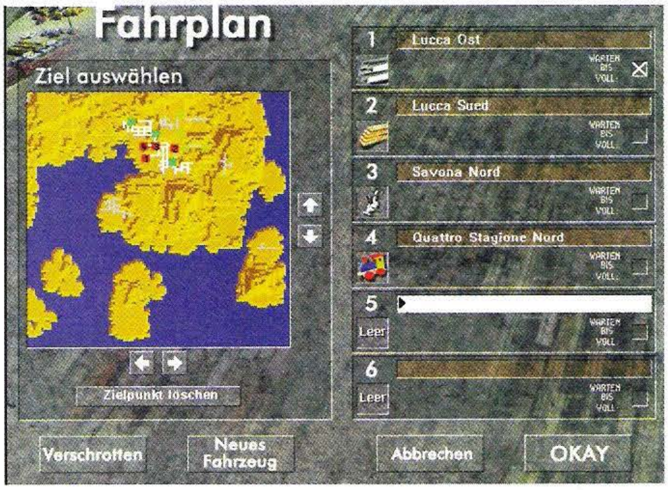
Mit Hilfe der vier Zoomstufen lassen sich Ballungsräume und Industrie-Standorte rasch ausfindig machen.

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	JoWood
VERÖFFENTLICHUNG	Juli 1997



Vorbild Capitalism: Aus mehreren Komponenten entstehen Konsumgüter, die von Ihren LKWs und Zügen zu den Geschäften transportiert werden.



Einfach Start- und Zielpunkt sowie etwaige Zwischenstationen auf der Karte anklicken und die jeweilige Fracht festlegen – fertig ist der Fahrplan.



NHL Breakaway Hockey 98

Schlagschuß

Bodycheck gegen EA Sports: Acclaim hat mit NHL Breakaway Hockey 98 einen heißen Anwärter auf den Thron des besten Eishockeyspiels in der Mache. Motion Capturing, NHL-Lizenz und erstmals ein Management-Modus sollen NHL 97 von Thron stoßen.

Eishockey ist der schnellste Sport der Welt. Genauso schnell stellte EA Sports in den vergangenen Jahren immer wieder klar, wer der unangefochtene Spitzenreiter bei den Hockey-Simulationen ist. Seit dem ersten NHL Hockey für den PC anno 1994 scheiterten diverse Mitbewerber kläglich an der stetig besser werdenden Grafik und Spielbarkeit der kanadischen Spiele. Ob die Konkurrenz teure Lizenzverträge mit Stars wie Wayne Gretzky oder Brett Hull abschloß oder sich daran versuchte, das Erfolgsrezept der EA-Sportler zu kopieren, sie blieben erfolglos. Nachdem Virgin mit NHL Powerplay 96 einen schönen Achtungserfolg verbuchen konnte, setzt nun Acclaim zum Konter an. Passenderweise trägt das von Sculptured entwickelte Spiel den Namen NHL Breakaway Hockey 98, denn der englische Ausdruck „breakaway" bedeutet Konter – nomen est omen. Wie EA Sports mit NHL 97 setzt Breakaway Hockey auf Polygone, aus denen die Spieler aufgebaut sind. Während die kanadischen Kultprogrammierer aber noch Unterarme und -schenkel aus Bitmaps an die texturierten Vielecke klebten, sind bei Acclaims Newcomer alle Einzelheiten mit Polygonen zu sehen. Dadurch sollen Clipping-Fehler und unrealistische Bewegungen vermieden werden.



Die Torhüter bleiben bei Breakaway Hockey nicht stur auf der Linie stehen, sondern versuchen auch, den Winkel zu verkürzen.



Wird ein Spieler zu hart gegen die Bande gecheckt, splittert schon mal das Plexiglas.

Um die rasanten Aktionen der Spieler wirklichkeitsgetreu umzusetzen, wurden NHL-Profis vor eine Blue Box gezerrt, damit ihre Bewegungen im sogenannten Motion Capturing eingefangen werden konnten.

Checks werden realistisch berechnet

Dadurch sehen Spurts, Schüsse und Bodychecks enorm realistisch aus und können sogar NHL 97 das Wasser reichen. Besonderes Augenmerk haben die Designer auf echt wirkende Bodychecks gelegt, die außergewöhnlich aufwendig berechnet werden. Bei einem Zusammenprall wird aktuell das Verhältnis von Geschwindigkeit und Körpergewicht kalkuliert, worauf die Auswirkungen der Kollision basieren. Zusätzlich fliegen bei einem wirklich harten Check schon mal Stock und Helm durch die Gegend und müssen dann wie im wirklichen Leben von Hand wieder eingesammelt werden – außer Sie schalten auf einen anderen Spieler um und überlassen dies dem Computer. Für die richtige Atmosphäre sorgen die Lizenzen von NHL und NHLPA, der Spielervereinigung. Dadurch darf Acclaim ebenso wie Electronic Arts alle Vereinsnamen, Logos sowie die Spielernamen samt Bildern benutzen und will dies in den detaillierten Statistiken und Optionsmenüs weidlich ausnutzen. Der hohe Anspruch an den Realismus geht sogar so weit, daß die Sculptured-Designer auf die richtige Größe der Spieler auf dem Eis achten, so daß beispielsweise Detroits Stürmerstar Sergei Fedorov deutlich kleiner ist als der bullige Eric Lindros von den Philadelphia Flyers. Entsprechend steht auch das Chancenverhältnis bei Checks.



Selbst bei niedriger Grafikauflösung lassen sich die Namen auf den Trikots der Spieler noch lesen.

Einstellbare Strategien

Derzeit investieren die Programmierer viel Zeit in die Künstliche Intelligenz, die vor allem auf den Spielanlagen der echten NHL-Mannschaften basieren soll. Entsprechend sollen dann konterstarke Teams nicht ständig im Angriffsdrittel umherkurven oder offensive Teams wie Colorado sich um das eigene Tor scharen. Vor dem Spiel legen Sie außerdem fest, wie Ihr Team in Angriff und Verteidigung spielen soll. Beispielsweise läßt sich bestimmen, ob die computergesteuerten Mitspieler den Puck ins Angriffsdrittel schlenzen und hinterherlaufen oder lieber mit dem Puck am Stock spurten und dann passen. Gleiches gilt für die Positionen der Verteidiger, die dadurch flexibler spielen können als in anderen Hockey-Simulationen. Zusätzlich können Sie sogar Spieler steuern, die nicht im Puckbesitz sind, was völlig neue Spielzüge erlaubt. Anders als bei NHL 97 besitzt nicht die gesamte Mannschaft bzw. eine Reihe Spieler bestimmte Energiereserven, sondern jeder Spieler hat einen eigenen Wert für seinen Erschöpfungszustand, der von der Zeit auf dem Eis und der Anzahl von Checks abhängt. Eine weitere Neuerung ist der Management-Modus, in dem Sie neben Spieler und Trainer auch noch die Rolle des Geschäftsführers übernehmen und für gute Leistungen Punkte erhalten, die Sie in bessere Trainer, Mannschaftsärzte und stärkere Spieler investieren dürfen. Außerdem nimmt sogar der Computer Spielertransfers vor, die vom Zustand seiner Mannschaft abhängen. Die Veröffentlichung von NHL Breakaway Hockey 98 ist für September vorgesehen, rechtzeitig zum Start der neuen NHL-Saison in den USA. Uns lag eine sehr frühe Version zum Anspielen vor, die auf einen echten Knüller hoffen läßt.

Florian Stangl ■



Die Bewegungen der aus Polygonen aufgebauten Spieler wirken dank Motion Capturing sehr echt und geschmeidig.



Konzentration beim Bully: Die Kameras zeigen das Geschehen auf Wunsch aus verschiedenen Perspektiven.



Kameraperspektiven wie diese eignen sich weniger für das Spiel, sondern eher für die Wiederholung.

RELEASE

Genre	Sportspiel
Hersteller	Acclaim

VERÖFFENTLICHUNG
September 1997

Dungeon Keeper

Armee der Finsternis

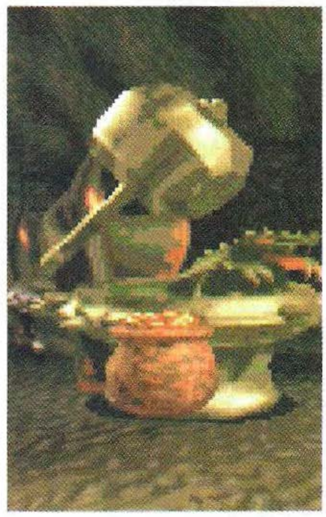
Totgesagte leben länger: Mit gehöriger Verspätung präsentiert Peter Molyneux doch noch sein letztes Spiel für Bullfrog. Dungeon Keeper wandelte sich vom Rollenspiel zum Strategie-Hammer, der mit vielen neuen Elementen für frischen Wind im Echtzeit-Genre sorgt.



Stellen Sie sich vor, Sie sitzen gemütlich in Ihrem Wohnzimmer vor dem Fernseher und sehen gerade Ihre Lieblings-Seifenoper. Plötzlich wird das Crunchen der Chips von polternden Geräuschen hinter Ihrem Rücken übertönt. Sie drehen sich um und sehen einen alten Mann mit langem Bart und wallender Kutte, einen dicken Zwerg und einen Hünen in blitzender Kettenrüstung. „Geld her", lautet die profane Forderung der Eindringlinge, der Sie natürlich nicht nachgeben wollen. Doch anstatt wieder zu verschwinden, greift das Trio Sie tätlich an. Zugegeben, daß Ihnen oder uns dies widerfährt, ist relativ unwahrscheinlich. Sind Sie jedoch der Herrscher über ein dunkles Verlies, das mit Gold vollgestopft ist, müssen Sie stets mit derart unliebsamen Überraschungen rechnen. Natürlich können Sie jetzt nicht einfach den nächsten Weinkeller besetzen und behaupten, der Gebieter über dieses Verlies zu sein – jedenfalls nicht ohne ernstzunehmende Folgen. Besser schwingen Sie sich mit Bullfrogs' endlich fertiggestelltem Meisterwerk Dungeon Keeper zum Big Boss in Ihrem ganz persönlichen Kerker auf und überziehen 20 friedliche Königreiche mit Angst und Schrecken. Drei Jahre haben Peter Molyneux und seine Mannen an dem sagenumwobenen Strategiespiel herumgebastelt, immer wieder Konzepte verworfen und neue Ideen eingebaut. Anfänglich als Rollenspiel deklariert, präsentiert sich Dungeon Keeper heute als waschechtes Echtzeit-Strategical mit starkem Schöpfungsspiel-Charakter. Sie sind nämlich deutlich mehr als nur ein Feldherr oder Tyrann; Sie entscheiden über Wohl und Wehe Ihrer Kreaturen, verändern die Umgebung und lenken Schicksale. Als besonderen Gag hat Bullfrog in Absprache mit Richard „Lord British" Garriott den Avatar, den glorreichen Helden der Ultima-Serie, als Endgegner eingebaut, der in Ihrer Folterkammer schmachten soll. Um Ihnen die wunderbare Unterwelt der Ritter und Dämonen näherzubringen, berichten wir aus dem Leben eines solchen Verlies-Hüterlis.

Zuckerbrot und Peitsche

Neuer Tag, neues Glück! Das Herz Ihres Dungeons erstrahlt in voller Pracht, die treu ergebenen Imps wuseln quirlig durch die Gänge, und die nahen Goldvorkommen lassen Ihr Herrscher-Herz höher



In der Folterkammer werden Gefangene überredet, wichtige Infos über den Gegner preiszugeben. Für jede Kreatur gibt es spezielle Foltermethoden und humorvolle Animationen.

schlagen. Leider sind die Imps nicht so schlau wie Sie selbst, also müssen Sie ihnen zeigen,

was gemacht werden soll. Mit einer lässigen Handbewegung und einem Fingerschnippen auf die linke Maustaste markieren Sie einige Stellen im Felsen, die weggebuddelt werden sollen. Damit es schneller geht, packen Sie mit Ihrer mächtigen Pranke einen Imp am Schlafittchen und befördern ihn vor die entsprechende Stelle. Um ihn zu schnellerer Arbeit anzuhalten, gibt es noch ein paar gutgemeinte Klapse auf den Allerwertesten. Aber nicht zu viele, sonst wird er störrisch. Währenddessen schicken Sie zwei andere der kleinen Helferlein los, den „Versteck" genannten Schlafraum für die bald eintreffenden Monster vorzubereiten. Während einer die Felswände kleinschlägt, um mehr Platz zu schaffen, pflastert der andere den kahlen Boden, damit Sie nach der Auswahl des entsprechenden Symbols die Einrichtung darauflegen. Dann schaufelt ein Imp noch schnell den Weg zum Eingang frei, und die ersten Käfer oder Fliegen trudeln ein. Ein solch taufrischer Neuzugang hat natürlich als Kämpfer noch sehr wenig zu bieten, also lassen Sie den Ankömmlingen einen großzügig dimensionierten Trainingsraum einrichten. Dort kloppen sich die Kreaturen mit stachelbewehrten Säulen, wobei auch hier der eine oder andere Klaps zu mehr Leistung anspornt. Wer viel tut, muß auch viel essen, und so lassen Sie die Imps einen Hühnerkäfig bauen, in dem bald die ersten Hühnchen gackernd umhertollen. Zumindest solange, bis sie von Ihren Kämpfern verspeist werden.



Mit Ihrer riesigen Hand packen Sie kurzerhand die Monster und plazieren sie an der gewünschten Stelle, um den Gegner anzugreifen.

Wissen ist Macht

Mit roher Kraft alleine läßt sich bekanntlich nicht viel ausrichten, also empfiehlt sich der Bau einer Bibliothek. Alsbald dringt die Kunde ihres kleinen Paradieses für Leseratten an die Ohren einiger Warlocks, die sich nach der Wahl eines kuscheligen Schlafplatzes zielstrebig zum kollektiven Schmökern treffen. Der Lohn in Form eines neuen Zauberspruchs läßt nicht lange auf sich warten, und auch die Baupläne für neue Räume werden schon ausklamüsert. Dann bemerken Sie, daß Ihre erschlossene Goldquelle zu versiegen droht, und schicken nach einem Blick auf die Karte einen Trupp Imps zu einem neuen El Dorado los. Hart, wie das Schicksal manchmal sein kann, laufen Ihre Helferlein dabei einer Gruppe wackerer Helden in die Arme, die sich gerade anschickt, Ihren Dungeon zu stürmen. Da der Weg schon frei ist, lassen sich die draufgängerischen Recken nicht lange bitten und traben geradewegs auf Ihre Schatzkammer zu. Das wollen Sie sich natürlich nicht bieten lassen und sammeln mit sicherem Griff ihre mittlerweile ordentlich trainierten Monster ein, um sie den Helden in den Weg zu stellen. Ein fürchterlicher Kampf entbrennt, der alsbald zu Ihren Ungunsten zu verlaufen droht. Da Sie kein Feigling sind, übernehmen Sie per Symbiose-Zauber einen Ihrer Kämpfer und werfen sich wagemutig in die Schlacht. Mit gezielten Schlägen und mächtigen Zaubersprüchen entscheiden Sie das Spektakel für sich. Dann ist es an der Zeit, den Dunge-



Wird das Dungeon Heart vernichtet, verliert der betroffene Keeper seine gesamte Macht. Hier zieht ein Herrscher seine Kämpfer zusammen.

Dungeon Keeper im Netz

Für Mehrspieler-Partien hat Bullfrog 30 spezielle Karten beigelegt, die Sie mit Modem, Nullmodem und IPX-Netzwerk spielen können. Diese Karten für zwei bis vier Spieler lassen sich auch für Solospieler nutzen, der Computer übernimmt dann die anderen Dungeons. Im Multiplayer ist eine Niederlage besonders schmachvoll: Der Sieger darf die Verlierer beliebig lange foltern. In den Solomissionen gibt es für jeden Level bestimmte Aufgaben, die erfüllt werden müssen, darunter das Abwerben gegnerischer Monster oder ein Duell mit vier mächtigen Zauberern. Die Multiplayer-Level haben stets das gleiche Ziel, nämlich alle Gegner zu besiegen und in die Folterkammern zu sperren. Die beiden anderen geplanten und ursprünglich angekündigten Netzwerkmodi Deathmatch und Helden gegen Keeper werden in der Verkaufsversion nicht enthalten sein. Bullfrog arbeitet aber schon an einem Patch, der dann kostenlos weitergegeben werden soll.



Übernehmen Sie während eines Kampfes eine Ihrer Kreaturen, können Sie ähnlich wie in einem 3D-Actionspiel selbst mitfechten.

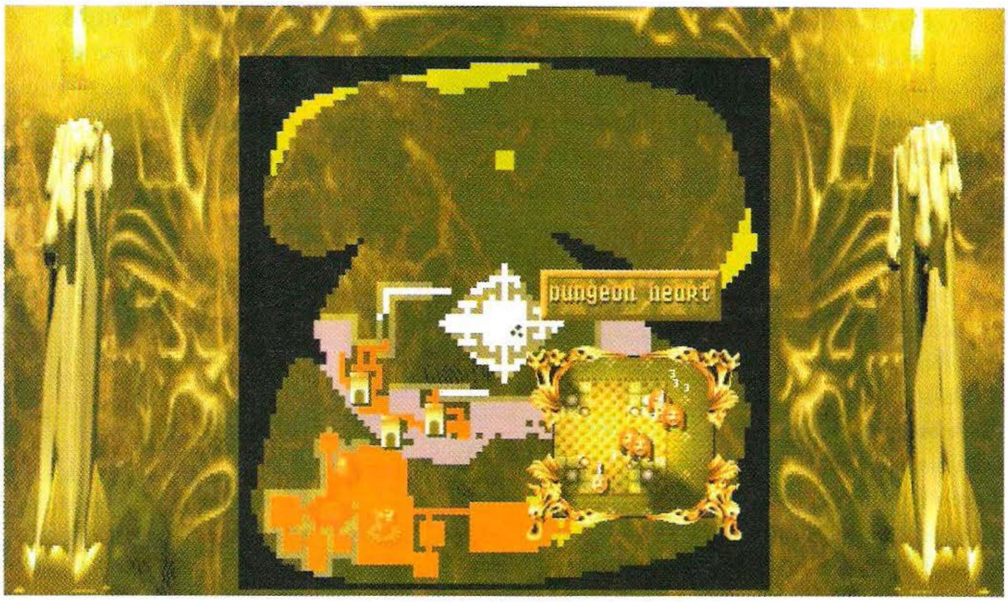


Anhand der Gedankenblase erkennen Sie die Stimmung Ihres Monsters und dessen Absichten. Unser Drache hier benötigt dringend Futter.

on weiter auszubauen und vor allem die Wände zu verstärken, da sich durch diese niemand mehr durchbuddeln kann, außer er besitzt den entsprechenden Zauber.

Zahltag im Dungeon

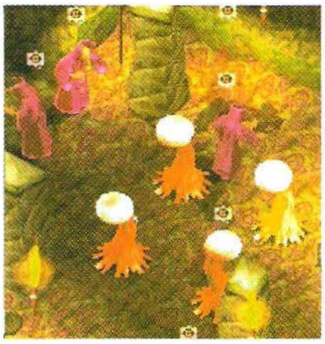
Auf den ersten Blick mag die Vielfalt an Optionen, Geschöpfen, Zaubersprüchen und Räumen verwirrend wirken, doch dank des ausgezeichneten Handbuchs und einiger Tutorial-Levels finden sich Einsteiger schnell mit Dungeon Keeper zurecht. Aufbau und Zusammenhänge der einzelnen Komponenten sind dabei völlig logisch und eingängig. Klar, ohne Futter oder ausreichenden Schlafplatz werden die Monster schnell mißlaunig. Wenn sie nicht trainieren dürfen, wird ihnen langweilig und sie beginnen, sich gegenseitig zu bekämpfen. Also müssen Sie neben genügend Raumangebot immer für ein dickes Konto sorgen, um das Training finanzieren zu können. Die Kreaturen wollen ihren Einsatz auch immer wieder bezahlt bekommen und lassen am Zahltag gesammelt alles stehen und liegen, um Ihre Schatzkammer heimzusuchen. Vorausschauende Planung beim Anlegen der Räume ist ebenfalls wichtig. Sie müssen immer einplanen, wichtige Plätze wie Trainingskammer



Auf der Vollbild-Karte haben Sie die beste Übersicht und erkennen dank der Lupenfunktion auch Einzelheiten.



In der Handwerkskammer basteln vor allem Goblins gerne an neuen Türen und Fallen.



Im Köderraum versuchen diese Warlocks, ihre für den Gegner arbeitenden Artgenossen zu überzeugen, doch überzulaufen.

oder Schlafraum ausbauen zu können, da manche Monster erst auftauchen, wenn genügend Platz zur Verfügung steht. Grundlage für den erfolgreichen Verlies-Herrscher sind somit opulente Goldvorräte, ein großer Schlafraum, genügend frische Hühnchen, eine Bibliothek und das Trainingslager. Sind diese gebaut, stoßen neue Monster dazu.

Folter für alle

Für die Expansion ihres Dungeons ungemein wichtig sind Brücken, da die Imps nur über diese neues Land erschließen können, wenn klammes Wasser oder feuriges Magma den Weg versperren. Wachposten helfen bei der Abwehr von Eindringlingen, und in der Handwerkskammer basteln findige Geschöpfe so wichtige Dinge wie Türen oder Fallen, um den Gegnern das Leben schwer zu machen. Ein Gefängnis in Kombination mit einer Folterkammer ist das ideale Mittel, um wichtige Informationen zu erhalten. Sie können Ihren Monstern entweder befehlen, Kämpfe zu vermeiden oder immer anzugreifen oder darauf zu achten, Gefangene zu machen. Diese stecken Sie in den Knast, wo Sie sie wahlweise füttern oder verhungern lassen können. Sterben die Knackis, reihen sie sich als kampfstarke Skelette in Ihre Armee der Finsternis ein. Wohlgenährte Kerkerinsassen sollten Sie zur Folterkammer bringen, wo geschultes Personal mit herzerfrischend humorvollen Methoden versucht, Informationen zu erhalten. Je größer die Kammer, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß der Proband Neuigkeiten ausplaudert und sich danach sogar bekehren läßt und für Sie kämpft. Überlebt er die Strapazen nicht, haben Sie wenigstens einen Geist als neuen Kameraden.

Performance

Dungeon Keeper ist wie ein Drache: viel Kraft, aber auch viel Hunger. Die VGA-Version benötigt zwar auch schon 16 MByte Hauptspeicher, dafür drehen sich die Levels ab einem Pentium 90 schön flott. Unter SVGA benötigt Ihr Rechner in jedem Fall 8 MByte RAM zusätzlich und einen Pentium 166, um schnell durch die Dungeons zu scrollen. Auf einem Cyrix 6x86 konnte Dungeon Keeper nicht lauffähig gemacht werden, mit dem AMD K5 gab es hingegen keine Probleme. In puncto Geschwindigkeit waren Intel- und AMD-Prozessor identisch.

Rechner	Intel 486DX2/66 8 MB	Intel Pentium 90 16 MB	Intel Pentium 166 24 MB
Shiny DOS	26	38	73
Shiny Windows	23	41	68
320x200	●	●	●
640x400	läuft nicht	läuft nicht	●

● = flüssig spielbar



In der Bibliothek forschen Drachen, Geister und Warlocks nach neuen Zaubersprüchen und zusätzlichen Räumen wie Gefängnis oder Tempel.

Keine Leichen, bitte!

Selbst wenn Sie in Dungeon Keeper Gott-ähnliche Kompetenzen besitzen, müssen Sie sich mit Ihren Monstern gutstellen. Ständiges Schlagen führt nur zu Ärger, also müssen Sie sich etwas anderes einfallen lassen. Arbeitet eine Dämonenrasse nicht schnell genug, kann das Foltern eines der Monster die Kollegen ziemlich beflügeln. Deutlich freundlicher ist der Bau eines Tempels, den verärgerte Kreaturen aufsuchen und der auch vor einigen Zaubersprüchen des Gegners schützen kann. Außerdem dürfen Sie dort Monster opfern, was sich je nach Rasse gut oder schlecht auswirkt. Wichtig für die harten Kämpfe ist eine Barocke, mit der Sie Monster zu Gruppen zusammenfügen können, die Ihnen im Kampf folgen, wenn Sie eines davon direkt steuern. Einer der letzten erhältlichen Räume, der erforscht werden kann, ist der Köderraum, von dem aus Monster ihre Artgenossen anlocken, die beim Gegner angestellt sind. Bleibt noch der Friedhof, auf dem die Imps verstorbene Figuren ablegen, aus denen nach einiger Zeit Vampire entstehen, die zu den mächtigsten Wesen in Dungeon Keeper gehören. Diese sollten Sie in jedem Fall mit viel Respekt behandeln und keinesfalls schlagen, denn dann verschwinden sie schneller als bei Sonnenaufgang. Der Friedhof hat noch den Nebeneffekt, daß die Laune Ihrer Monster nach einem Kampf steigt, denn herumliegende Leichenteile demotivieren die zarten Gemüter doch arg.



Aus der Nähe pixeln die Figuren wegen der niedrig aufgelösten Texturen deutlich auf, was aber spielerisch nicht sonderlich ins Gewicht fällt.

Ihre Monster

Als einzige Wesen lassen sich die emsigen und genügsamen Imps herbeizaubern, die 16 anderen Kreaturen werden erst durch einen prächtigen Dungeon angelockt. Welche Monster welchen Raum in welcher Größe benötigen, zeigt Ihnen folgende Tabelle:

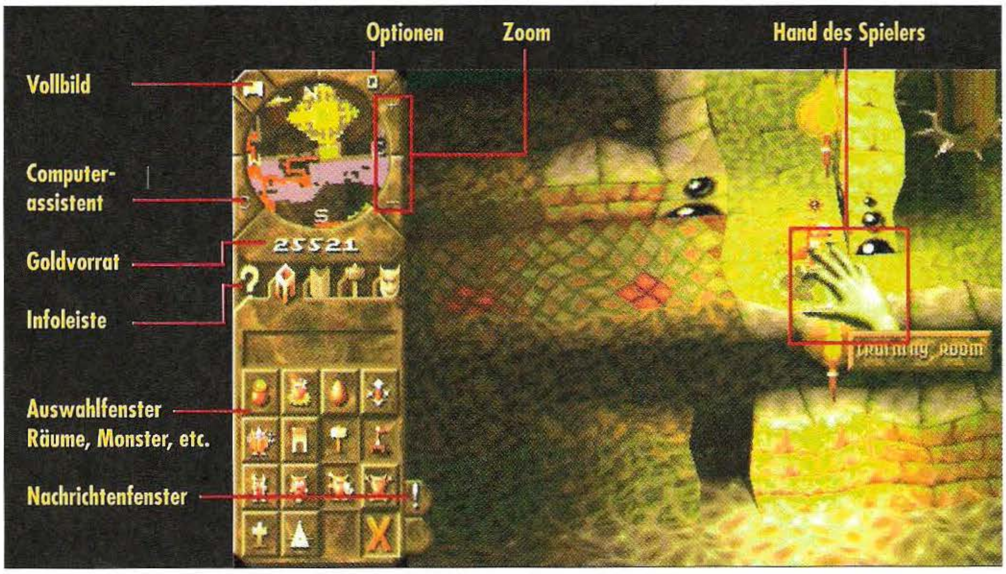
Monster	Benötigt	Fliesen
Käfer	Versteck	1
Teufler	Versteck	25
	Hühnerfarm	25
Schwarze Witwe	Folterkammer	9
Dämon	Trainingsraum	1
	Schatzkammer	1
Drache	Schatzkammer	25
	Versteck	15
Fliege	Versteck	1
Geist	Folterkammer	-
Troll	Handwerkskammer	1
Höllenhund	Köderraum	9
Perv	Zufall	
Orc	Trainingsraum	9
	Baracken	1
Skelett	Gefängnis	-
Spinne	Versteck	9
	Hühnerfarm	9
Tentakel	Versteck	9
	Tempel	9
Vampir	Versteck	9
	Friedhof	9
Warlock	Bibliothek	9

Hokus Pokus Fidibus

Rein theoretisch können Sie die Helden und konkurrierende Keeper nur mit der geballten Kraft Ihrer Monsterhorden plätten, doch wird das in späteren Levels kaum ausreichen. Freundlicherweise haben die Bullfrog-Designer Ihnen eine ganze Palette erstklassiger Zaubersprüche mit in die Unterwelt gegeben, die natürlich vorher erforscht werden müssen. Dann aber gibt es neben einer ganzen Reihe defensiver Zauber etliche magische Waffen, die Gegner in Hühner verwandeln, mit Krankheiten infizieren oder Gänge einstürzen lassen. Viele Sprüche lassen sich verstärken, wenn Sie die Maustaste länger gedrückt halten. Allerdings kostet das hübsch viel Goldstücke, so daß Sie schnell vor dem Bankrott stehen, wenn Sie in einem Kampf zu unbeherrscht zaubern. Besser ist es, Sie trainieren Ihre Monster und übernehmen dann eines im Kampf, um von dessen Zaubersprüchen Gebrauch zu machen. Allerdings müssen Sie darauf achten, daß viele Angriffszauber auch die eigenen Kämpfer gefährden, also sollten Sie sich schon in die vorderste Front begeben, um Unfälle zu vermeiden.

Müde Monster motzen mehr

In vielen Levels nimmt die Größe Ihres Dungeons imposante Ausmaße an. Sie müssen damit rechnen, daß sich locker 80 oder mehr Monster in 30 großen Räumen tummeln, und daß Ihre bis zu drei Gegner ähnlich dicke Dungeons besitzen. Nun ist die Anzahl der Räume für den Rechner nicht das große Problem, da generell der ganze Level dargestellt wird, ob ausgebaut oder noch purer Fels. Mehr Rechenpower frißt dagegen die komplexe Künstliche Intelligenz, die wie in anderen Bullfrogspielen wie Theme Park ständig das Verhalten jedes einzelnen Wesens berechnet. Ob ein Monster Hunger hat, müde ist, Angst hat oder sich ärgert, wird nicht anhand vorgegebener Werte kalkuliert, sondern individuell für jede Kreatur und abhängig von Einflüssen der Umwelt. Dadurch hat der Spieler das Gefühl, daß seine Geschöpfe ein eigenes Leben führen und keine stupiden Befehlsempfänger sind. Außerdem sind die Routinen zum Finden des kürzesten Wegs zum Ziel hervorragend gelungen, denn im Gegensatz zu anderen Echtzeit-Strategiespielen bleiben Ihre Monster weder irgendwo hängen noch verkeilen sie sich ineinander. Ein großer Vorteil ist der Gott-Status des Spielers, der jederzeit über die logisch aufgebauten Menüs bestimmte Monster am Kragen packen und sie an einer beliebigen Stelle wieder absetzen kann. Gerade bei Kämpfen ist das wertvoll, denn so schicken Sie der Vorhut schnell Verstärkung, wenn's knifflig werden sollte. Einziges Problem: Ihre Imps müssen den Boden der Gegend schon in Besitz genommen haben. Wenn Sie



Mit den sinnvoll angelegten Menüs haben Sie Ihren Dungeon jederzeit im Griff.



Links sehen Sie die vergleichsweise flotte VGA-Auflösung, rechts eine ähnliche Szene in Super VGA, die zwar etwas übersichtlicher und schöner ist, aber einen bedeutend schnelleren PC benötigt.

Die Zaubersprüche

16 Zaubersprüche dürfen Sie auf Freund und Feind loslassen. Unsere Aufstellung zeigt Ihnen die Auswirkungen:

Zauber	Wirkung
Symbiose	Monster übernehmen
Imp erschaffen	Zaubert einen Imp herbei
Böser Blick	Zeigt versteckte Teile der Karte
Monster beschleunigen	Die Kreatur arbeitet doppelt so schnell
Gehorsam	Alle Wesen arbeiten schneller, solange der Spruch aktiv ist
Zusammenrufen	Alle Monster laufen zu einer markierten Stelle im Dungeon
Monster verbergen	Macht ein Wesen unsichtbar
Audienz	Alle Monster treffen sich bei Ihrem Dungeon Heart
Heilung	Heilt ein Monster
Blitzschlag	Verletzt gegnerische Monster
Schild	Reduziert Schaden durch Angriffe
Hühnermorph	Verwandelt Gegner in ein Hühnchen
Einsturz	Teil des Dungeons stürzt ein
Virus	Infiziert Gegner mit einer ansteckenden Seuche
Armageddon	Freund und Feind treffen sich an Ihrem Dungeon Heart für die letzte Schlacht
Rückbau	Verstärkte Wände werden wieder abreißbar



Mit der Maus plazieren Sie die gewünschten Teile des Raums im Dungeon. Manche Räume benötigen eine bestimmte Mindestgröße, um effektiv zu funktionieren.



Die Sterne über den Köpfen der Figuren zeigen deren Lebensenergie an, so daß Sie notfalls ein angeschlagenes Monster im Kampf heilen können.

wissen wollen, wie es um Ihren Dungeon steht, hilft das Informationsmenü, dem Sie neben der Anzahl von Räumen und Monstern auch deren Stimmungslage entnehmen können. Außerdem lesen Sie dort ab, wie lange es noch bis zur Erforschung des nächsten Spruchs oder Raums dauert, wann in der Handwerkskammer eine Tür oder eine Falle fertig ist und wann wieder ein Zahltag anfällt. Steht ein großer Kampf ins Haus, läßt sich hier auch der Computer mit dem Ausbau des Dungeons beauftragen, und die Versorgung mit Gold kann man ebenfalls dem Rechenknecht überlassen.

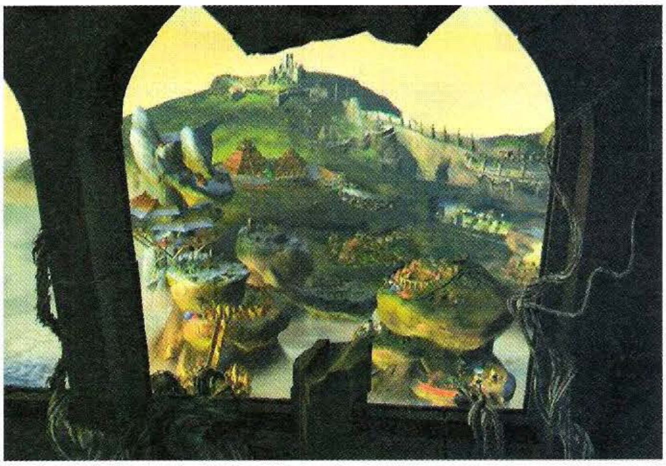
Die Stimme seines Herrn

Dungeon Keeper verwendet eine 3D-Engine, die ähnlich der von Syndicate Wars funktioniert. Dadurch dürfen Sie die düsteren Gewölbe um 360° rotieren, rein- und rauszoomen oder in eine Ego-Perspektive umschalten, wenn Sie eines Ihrer Monster übernehmen. Im Gegensatz zu den aus Polygonen bestehenden und mit schmucken Texturen beklebten Levels sind alle Figuren und Objekte als flache Bitmaps zu sehen. Diese sind zwar liebevoll gezeichnet und auch manierlich animiert, aber aus Gründen des Speicherplatzes mußten die Bullfrog-Designer auf höher aufgelöste Grafiken für den SVGA-Modus verzichten, was die Monster beim Ranzoomen unangenehm aufpixeln läßt. Verwenden Sie die VGA-Auflösung, reicht ein Pentium 90 mit 16 MByte RAM. Für die übersichtlichere Super VGA-Darstellung sollte ein Pentium 166 unter der Haube tuckern, außerdem sind 24 MByte Hauptspeicher Pflicht. Obwohl die Levels bei 320x200 Pixeln etwas unübersichtlicher sind, bleibt Dungeon Keeper gut spielbar, da Sie Einheiten auch auf der in drei Stufen zoombaren Karte plazieren können. Die zahlreichen witzigen Soundeffekte wie Schreie der Monster oder Kommentare feindlicher Dungeon Keeper sind hervorragend gelungen. Wenn Ihnen der mitgelieferte düstere CD-Audiotrack nicht zusagt, können Sie während des Spiels eine beliebige Musik-CD einlegen. Im Handbuch gibt das Bullfrog-Team eine Reihe von Tips, welche Scheiben sich am besten eignen.

Florian Stangl ■

Diese Räume stehen Ihnen zur Verfügung:

- Schatzkammer
- Schlafraum
- Hühnerfarm
- Trainingsraum
- Bibliothek
- Brücke
- Handwerkskammer
- Wachposten
- Gefängnis
- Folterkammer
- Baracke
- Tempel
- Friedhof
- Köderraum



Die Levels wählen Sie auf dieser Landkarte aus. Zusätzlich zu den 20 Königreichen gibt es fünf versteckte Bonuslevels, die Sie finden können.

Statement



Nie war es so gut, böse zu sein. Schnell ertappt man sich dabei, daß man seine Monster verkloppt und foltert, nur um sich an den köstlichen Animationen und Sounds zu erfreuen. Die humorvolle Umsetzung und der gelungene Rollentausch sind nur einer der Pluspunkte von Dungeon Keeper. Für Strategiespieler viel wichtiger sind die erstklassige Künstliche Intelligenz sowohl des Gegners als auch der eigenen Kreaturen und die brillant designte Kombination von Monstern, Räumen und Leveldesign. Trotz seiner Komplexität bleibt Dungeon Keeper stets beherrschbar, was nicht zuletzt am logischen Benutzerinterface liegt. Da manche Levels mehrere Stunden dauern können, fällt die Speicherfunktion angenehm auf, ebenso das Aufsteigen der Monster in ihren Eigenschaften. Bei aller Freude kann etwas Kritik nicht ausbleiben: Entgegen ursprünglicher Absichten kann der Spieler im Multiplayer-Modus nicht auf Seiten der Helden agieren, und die grafische Abwechslung der Levels hält sich trotz der vielen Räume und Monster in Grenzen. Außerdem wirken die pixeligen Bitmaps der Figuren etwas antiquiert. Schwerwiegend sind diese Mankos allerdings nicht.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	84%
Sound	86%
Handling	89%
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juli '97

POST SCRIPT

IN EIGENER SACHE

Was ist denn nun schon wieder los? Ich steig' da einfach nicht mehr durch! In einem Monat keucht der Postbote täglich am Rande des Leistenbruchs mit einem prall gefüllten Postsack mühsam die Treppen hoch – in diesem Monat könnte das erbärmliche Häuflein von Leserbriefen (das der Postbote hämisch grinsend in einer Hand getragen hat) aus drei Metern Höhe auf eine Ameise fallen, ohne sie nennenswert zu verletzen. Selbst „Stammschreiber" zogen es vor, mit konstanter Boshaftigkeit zu schweigen. Was hab' ich Euch getan? Ich war doch (fast) immer nett zu Euch? Und nun laßt Ihr mich im Stich. Sammelt Eure Gedanken und schickt mir schnellstens einen Brief oder eine Email (rrosshirt@pcgames.de) und sichert meinen Arbeitsplatz. Ansonsten sieht sich der Verlag gezwungen, die Leserbriefseiten von demselben Schreiberling erstellen zu lassen, der auch für Norbert Blüms Reden verantwortlich ist. Bin ich unter diesen Voraussetzungen nicht das kleinere Übel? Hallo? Warum antwortet mir keiner?

Rainer Rosshirt

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

NEUROTISCHE VERKNÜPFUNGEN

Hallo Rainer,
gerade habe ich die neueste Ausgabe der Reseller News (Händlerzeitung) durchgelesen, da stoße ich am Ende der Ausgabe auf einen Artikel über das neue Multimedia-Gesetz und eine Anklage an einen Compuserve-Chef. Da will doch so ein Politiker einen Online-Dienst mal wieder wegen Verbreitung von bestimmten id-Spielen anzeigen. Und jetzt ist bei mir endgültig der Geduldsfaden gerissen, was denkt sich dieser Politiker eigentlich, und vor allem, warum beschränkt er sich gerade auf das Internet. Er könnte doch genauso gut die TUI oder die Lufthansa anklagen, da die es uns möglich machen, in Länder zu fliegen, in denen man ohne Probleme besagte Spiele erwerben kann. Die einzige Möglichkeit, Politikern klarzumachen, daß man nicht beim Einloggen ins Internet Gewaltspiele vor die Füße geworfen bekommt, ist, ihnen ein paar Computer mit Online-Zugang zur Verfügung zu stellen und ihnen mal freien Lauf zu lassen, zumindest in Österreich scheint das ja funktioniert zu haben.
Nun aber was ganz anderes: Thema MMX. Wer zur Hölle braucht den MMX-Chip? Ich habe mir jetzt eine Diamond Monster 3D gekauft und 3D-Spiele wie Tomb Raider laufen perfekt. Mit MMX-Unterstützung hätte sich kaum was geändert. Thema Multiplayer: Es scheint ja mittlerweile so zu sein, daß ein Spiel multiplayerfähig sein muß, Beispiel Tests zu MDK oder Tomb Raider. Ich meine aber, daß diese Spiele gerade durch einen Multiplayer-Modus an Fun verlieren würden. Nehmen wir mal Tomb Raider: Würde man einen Deathmatch Modus einbauen, müßten die Levels umgestaltet werden, da sie viel zu groß wären, außerdem müßten viele Berge und Erhöhungen weichen, da ein kletternder Gegner ein zu leichtes Ziel wäre. Und was hat man dann nach der Änderung der Level? Ja, genau: ein indiziertes Spiel. Ein zweites Beispiel für die Schädlichkeit des Multiplayermodus ist X-Wing vs. TIE-Fighter: Den Berichten nach zu urteilen wird zugunsten des Multiplayermodus auf eine besondere Story verzichtet, und die Levels werden auf Multiplayer zugeschnitten, wo bleibt da der Fun, wenn man mal alleine spielen will? Was wäre denn Star Wars ohne Story, man muß ja nicht gleich ein 36. Wing Commander machen, aber ein bißchen Story zwischen den Missionen wäre schon schön. Bis zum nächsten Mal:

Dein Dr.

Ich hoffe, ich rede mich hier nicht um meinen Job, aber so ganz leuchtet mir momentan das Verhalten unserer gesetzgebenden bzw. ausführenden Staatsorgane nicht ein. Da findet man immer wieder indizierte Webpages im BPjS Report. Schön und gut, aber wie kann die BPjS Seiten indizieren, welche nicht auf deutschen Servern laufen? Und ist das Ansehen der Seiten schon verboten? Oder nur das Downloaden? Auch die Panikmache, daß der Provider künftig belangt werden kann, scheint mir etwas unsinnig zu sein und riecht nach einem schnellen Schuß aus der Hüfte. Kann man nach einem Bankraub auch das Stadtbauamt als Mittäter belangen, wenn die Täter auf einer öffentlichen Straße geflohen sind? Ist Euch eigentlich klar, daß bei nahezu allen Überfällen öffentliche Gehwege und Straßen für die Flucht benutzt werden? Muß man nicht endlich mal etwas gegen diese gefährlichen Straßen unterneh-

**men? Könnte ich jetzt das Thema wechseln? Habe ich noch einen Job?
Wer den MMX-Chip momentan braucht? Sehr wenige. Aber da er sich durchsetzen wird (weil NOCH schneller), werden wir daran nicht vorbeikommen. Wir wurden auch nicht gefragt, wer den Pentium braucht.
Nun zu den Multiplayern. Ich wage zu widersprechen. X-Wing vs. TIE-Fighter ist ein schlechtes Beispiel, weil hier gerade besonderer Wert auf den Multiplayermodus gelegt wurde. Im Normalfall (was immer das sein mag) nimmt der Multiplayermodus dem Einzelspieler nichts weg, man denke nur an C&C2, das auch solo viel Spaß macht. Und was soll denn so schlimm daran sein, künftig zwischen Solo- und Multiplayer-Spiel zu unterscheiden?**

NEURONALE VERKNÜPFUNGEN

*Moin Rainer!
Als Du die Sache mit dem „Computer-Gewöhnt-Sich-An-Menschen" angesprochen hast, ist mir etwas eingefallen, was mir schon lange auf der Zunge liegt. Ich habe da eine düstere Zukunftsvision, was die weitere Computerentwicklung angeht. Es mag ja sein, daß ich zu viel Sience Fiction lese, aber ich habe in letzter Zeit einige beunruhigende Tendenzen festgestellt. Mit meinen 18 Lenzen kann ich noch nicht auf eine lange Computererfahrung zurückblicken, trotzdem ist mir eines aufgefallen. Immer wieder wird neue Software für alle möglichen Bereiche entwickelt. Jedes neue Programm ist noch etwas besser als das vorhergehende, noch etwas anwendungsfreundlicher und leichter zu bedienen. In Word beispielsweise werden uns so viele Vorlagen mitgeliefert, daß man fast nichts selber machen braucht. In naher Zukunft werden wir unsere Blechkumpel über ein Mikro bedienen und dann bloß nur noch sagen müssen: „Fehler ignorieren... IGNORIEREN! RESET!!"
Klar hab ich nichts gegen einen Lebenslauf-Wizard, wer ist nicht irgendwo etwas faul. Aber genau da liegt das Problem. In einiger Zukunft stell' ich mir das so vor: Alle Menschen hocken vor ihren vernetzten Computern, die nur noch per Mikro und einem 3D-Monitor mit ihrem User kommunizieren. Niemanden interessiert es mehr, wie so ein System funktioniert, Hauptsache, man kann in Ruhe seinen Kram erledigen. Vielleicht gibt es ja eine Elitegruppe, die z. B. „Die Adepten von Bill" heißen und mit ihrem Wissen die gesamte Welt kontrollieren (à la Battlemech-Saga). Naja, ich werde auf jeden Fall alles dafür tun, um zu dieser Gruppe zu gehören (das braucht nicht gedruckt zu werden, sonst werde ich noch wegen Ketzerei auf dem Scheiterhaufen verbrannt). Mit Grüßen, Sam of Prey
P.S.: War da nicht mal eine Zeit, in der Ihr Eure überflüssigen Spiele rausgeschmissen habt? Das könnte man doch wieder mal einführen. Zum Beispiel jetzt.*

Ich kann Deine Befürchtungen nicht so ganz nachvollziehen. Vor was hast Du denn Angst? Ich persönlich finde es eher sehr angenehm, wenn ich mich nicht um Nebensächlichkeiten kümmern muß, sondern dem Blechheini die niederen Arbeiten überlassen kann. Und daß man kein Computercrack mehr sein muß, um mit den Kisten zu arbeiten ,halte ich auch für einen recht angenehmen Aspekt. Dadurch hat der Computer auch sehr viel von seinem negativem Image verloren. In den Zeiten, als man noch mindestens ein angebrochenes Informatik-Studium brauchte, um Pixel über den grünen Screen zu scheuchen, hielten Normalsterbliche den Computer für Teufelswerk. Nun gut... sie hatten recht, aber wenigstens ist die Bedienung nun einfacher. Und warum soll ich wissen, wie ein System arbeitet? Ich will es nur anwenden! Ich habe auch keine Ahnung, wie mein Videorecorder funktioniert. Wozu auch? Es reicht doch, wenn ich das damit tun kann, was ich will. Ist es zwingend notwendig, alle Zusammenhänge zu kennen? Ich habe in der Schule nie ganz kapiert, wie das nun wirklich ist mit der Schwerkraft, falle aber trotzdem nach unten. Wenn Menschen nur die Dinge nutzen würden, die sie auch komplett verstehen, müßte ich diese Zeilen in Schiefer ritzen oder Euch per Rauchzeichen zukommen lassen. P.S.: Aha – der Herr möchte abgreifen. Tut mir leid, diesmal nicht...

VERKNÜPFTE NEUROSEN

*Tach!
Tja, jetzt muß ich meinen Frust (nein, nicht über die PC Games, die ist super!) doch mal ablassen. Wie ist es möglich, daß ein Softwarehaus (Microsoft) einen ganzen Markt bestimmen kann? Ja, es geht um Windows 95! Ich kenne viele (ich bin auch einer davon), die mit Windows nichts zu tun haben wollen, es aber notgedrungen besitzen müssen: Ansonsten läuft halt nicht alles oder fast gar nichts mehr (ob professionelle Anwendersoftware oder Spiele) auf dem nagelneuen PC – egal, wie schnell dieser ist! Daß es das instabilste Betriebssystem ist, das es gibt, ist dabei wohl eher Nebensache. Daß der Erfolg nur an dem Markt liegt, hängt damit zusammen, daß „die-für-den-Markt-Produzierenden" sich an Microsoft orientieren. Warum das so ist, weiß niemand. Besonders ärgerlich ist es doch, wenn man aus Versehen auf eine der Windows-Tasten drückt oder sich plötzlich ohne Grund die Autorun-Funktion aktiviert und man im Windows-Bildschirm die Meldung erhält: „Anwendung kann nicht wiederhergestellt werden und wird geschlossen". Ist doch toll, wenn alles umsonst ist (fast wie Deine Versuche, Viren-Programmierer zu bekehren). Womit wir bei einem anderen leidigen Thema wären. Doch hierzu nur soviel: Ein „harmloser Virus", der z. B. blöde Meldungen kurz anzeigt, aber nichts zerstört, ist lustig. Ein Virus, der sogar das Formatieren einer Festplatte verhindert, ist eine Frechheit (wohl dem, der sich im Bios auskennt).
So, das reicht jetzt aber, zurück ins gute alte Linux...* C++

Ich möchte nicht darüber disputieren, wie es Microsoft schaffen konnte, auf nahezu allen Rechnern vertreten zu sein. Fakt ist nun einmal, daß an Windows 95 kein Weg vorbeiführt. Durch DirectX ist es zudem für die Programmierer wesentlich einfacher geworden, Spiele für den Endkunden zu machen, da man sich um solche Kleinigkeiten wie Sound- und Grafikkarte nicht mehr kümmern muß - wird ja alles von DirectX erledigt. Windows 95 haben wir es auch zu verdanken, daß die Anwendung eines Computers heute so einfach ist wie nie zuvor. Und daran kann ich nach wie vor nix Negatives finden. Niemand wird ernsthaft behaupten, daß „Neintifeif" das beste, stabilste Betriebssystem ist. Aber garantiert ist es das anwenderfreundlichste Betriebssytem. Und da Computer inzwischen so normal sind wie Mikrowellen, ist es auch nicht so entscheidend, wie sicher ein System ist (für die meisten Anwender ist Windows 95 zudem stabil genug!), sondern wie einfach sich der Umgang damit gestaltet. Und es ist auch kein Wunder, daß sich die Hersteller verschiedener Soft-

ware an der „breiten Masse" orientieren. Aber warum aufregen? Ob es Dir gefällt oder nicht, eine Alternative gibt es ohnehin nicht. Je eher Du Dich daran gewöhnst, desto besser für Dich. Und wenn Dich „Autorun" nervt (ich mag das), dann stell' es doch einfach ab. Eigentlich finde ich das Thema ja ziemlich erheiternd – und Bill wälzt sich vor Lachen wahrscheinlich am Boden und erschreckt die Katze: Alle meckern über Windows 95, keiner wollte es haben, aber alle haben es. Wenn es wirklich so grauenhaft wäre, hätte es meiner Meinung nach nie diese Verbreitung erreicht, und wenn es nicht so seuchenartig im Umlauf wäre, würden sich die Hersteller von Software noch heute nicht darum kümmern. Ich sag' immer, daß wir den Markt haben, den wir verdienen.
Ein letztesmal zu den Viren: Wer ist eigentlich „Digital Warrior"? Er bastelte einen Virus, der eigentlich nicht machte als die Meldung auszugeben: „Du dachtest, Du hättest einen guten Viren-Killer?" Kein Sachschaden, trotzdem der „Aha-Effekt". Doch auf Anraten meines Therapeuten möchte ich nun nie wieder auf dieses Thema eingehen.

QUERBEET

Grüß Gott, Rossi!
Ich, ein treuer Leser Eurer hervorragenden Zeitschrift, habe nach langem Überlegen beschlossen, Dir einmal einen Brief zu schreiben. In der Hoffnung, daß dieser Brief nur sinnvoll gekürzt (ALLE Kürzungen sind sinnvoll! Anm. v. RR) wird, fahre ich fort:
1. Wenn man auf dem Coupon für die Programmeinsendungen unterschrieben hat, gibt man dem Computec Verlag das Recht, dieses Programm auf seinen Datenträgern zu veröffentlichen. Im Impressum steht, daß auch mit jeglichen Manuskripten so verfahren wird. Muß ich also damit rechnen, daß dieser Leserbrief, je nach Willen des Computec Verlags, in allen deren Zeitschriften gedruckt werden darf?
2. Inzwischen druckt Ihr die Infos zur CD-ROM in ein Booklet. Diese Idee finde ich klasse, da ich meine CDs in Hüllen packe. Doch einen Nachteil hat es! Das Stück Papier, das hinten in die Hülle geschoben wird, ist auf einer normal dünnen Seite aufgedruckt. Könnte man das Rückteil nicht auf feste Pappe drucken?
3. Wie macht die PC Games eigentlich die Screenshots zu den Spielen? Werden da spezielle Programme benutzt? Welche?
4.Hast Du Dich von Deinem Hexenschuß, den Du so plötzlich kurz vor dem Fototermin bekommen hast, schnell erholt? Nein, mal im Ernst. Wer hat entschieden, daß Du als Mitarbeiter des PC Games-Teams nicht mit auf das Foto darfst? Ich finde, Du hast ein Recht darauf. So, das waren alle meine Fragen. Ich hoffe, ich mache Herbert Aichinger nicht allzu viele Probleme wegen meiner Rechtschreibung.
In ewiger Treue: Mathias Schäfer

1. Natürlich wollen wir auch das Recht haben, Programme und Briefe der Leser zu veröffentlichen. Und nun sag' nur noch, daß es Dir unangenehm ist, Deinen Brief hier gedruckt zu sehen. Zudem solltest Du Dir noch einmal den oberen Brief durchlesen, dann wird Dir bestimmt klar, warum wir uns unterschreiben lassen, daß der Einsender die Rechte an einem Programm besitzt.
2. Wir werden es wohl nie schaffen, daß alle mit der Verpackung der CD-ROM zufrieden sind. Natürlich könnte man den Rückteil auch auf Pappe drucken, das ist nur eine Kostenfrage. Und gerade die Kosten wollen wir, in Eurem Interesse, so niedrig wie möglich halten, was auch mein gehalt (absichtlich klein geschrieben) beinhaltet. Aber wir werden darüber nachdenken, was wir tun können.
3. Wir machen die Screenshots mit „stinknormalen" Grabbern, wie z. B. „PCX Dump".
4. Ich habe nie behauptet, daß ich nicht auf das Foto dürfte, wenn ich wollte. Aber ich will nicht! Mein Gesicht gehört mir und ist nicht zur Verschönerung der PC Games geeignet.

Ende der Durchsage!
Härbeert „Legasthenie ist heilbar" Aichinger fühlte sich zu Höherem berufen und verdient fortan seinen Lebensunterhalt als Redakteur der PC Action. Da wir unsere Ergüsse natürlich nicht so ohne weiteres auf die Menschheit loslassen können, übernahm die Stelle unseres Lektors Margit Koch, was schon allein rein optisch eine deutliche Verbesserung ist (Danke, Rossi! Anm. v. MK).

Inserentenverzeichnis

T = im Tips&Tricks-Teil

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
oder wählen Sie direkt:
0911/2872-160 (Abo-Service)
0911/2872-170 (Bestell-Service)
0911/2872-180 (Technik-Service)

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.

e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
© Bullfrog, Electronic Arts

Werbeleiterin:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schrout

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240
Telefon: 09 11/2872-140

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 09 11/2872-141
Wolfgang Menne 09 11/2872-144

Disposition:
Tanja Kaiser 09 11/2872-140

Computec Verlagsbüro Duisburg
Folkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11-555
Telefon: 02 03/3 05 11-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition:
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1.5.1997

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage I. Quartal 1997 263.157 Exemplare

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
Ascaron	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}	http://www.ascaron.com
Attic	0 74 31-543 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{00}-19^{00}	http://www.bluebyte.de
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}	http://www.bmginteractive.de
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.bomico.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15^{00}-18^{00}	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}	http://www.disney.com
Eidos Interactive	01 80-5 22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-18^{00}, Sa-So 14^{00}-16^{00}	http://www.eidos.de
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}	http://www.ea.com
Funsoft	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.funsoft-online.com
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.funsoft-online.com
Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.infogrames.com
Interactive Magic	01 80-5 22 11 26	Mo-Fr 18^{00}-20^{00}, Sa-So 14^{00}-16^{00}	http://www.imagicgames.de
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}	http://www.konami.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14^{00}-17^{00}	http://www.microprose.com
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}	http://www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}	http://www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}	http://www.sierra.com
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18^{00}-20^{00}	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16^{00}-18^{00}	-
Ubi Soft	02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-18^{00}	http://www.ubisoft.com
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14^{00}-18^{00}	http://www.vie.com
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

INHALT

Krush, Kill 'N' Destroy

Komplettlösung: Die Überlebenden. . . . . Seite 862

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe einige allgemeine Tips & Tricks an die Hand geben konnten, widmen wir uns dieses Mal den Missionen „Der Überlebenden". Mit diesen Tips sollten Sie den „Mutanten" nun deutlich überlegen sein.

Command & Conquer 2:

Alarmstufe Rot: Gegenangriff

Komplettlösung: Sowjets/Ameisen . . . . . Seite 870

Mit den Tips & Tricks der letzten Ausgabe sollten Sie den Alliierten zum Sieg über die Sowjets geholfen haben. Diesmal wenden wir uns der Gegenseite zu und beschäftigen uns außerdem mit den versteckten „Ameisen-Missionen".

POD

Streckenhilfen . . . . Seite 878

Direkt von den Programmierern haben wir für diese Ausgabe Tips & Tricks zu POD bekommen. Mit Hilfe der Streckenübersicht und den detaillierten Hinweisen sollten Sie der Konkurrenz nun eine Nasenlänge voraus sein.

Kurztips . . . . Seite 882

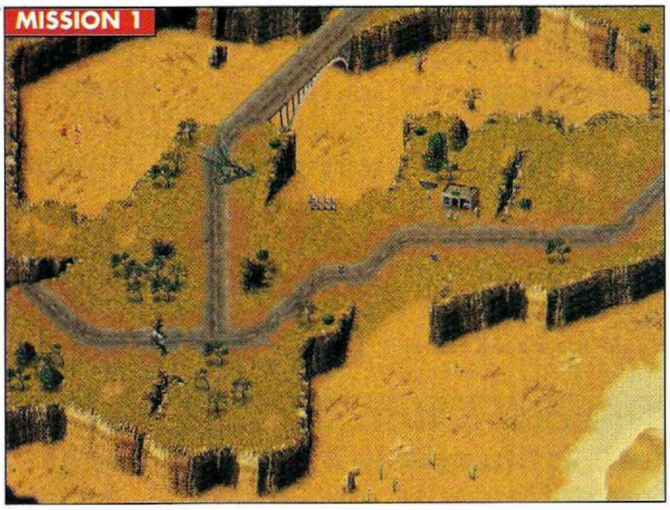
Diablo ▮ Outlaws ▮ Interstate '76 ▮ POD ▮ Die Siedler 2 ▮ Need for Speed 2 ▮ Command & Conquer 2-Corner

RÜCKBLICK

Komplettlösung - Die Überlebenden

Krush Kill `n´ Destroy

In der aktuellen Ausgabe widmen wir uns den Missionen der Überlebenden. Den Lösungsweg für die Mutanten finden Sie in PC Games 8/97.



MISSION 1
„DIE NÄCHSTE GENERATION"

Sie sollen mit Hilfe von 10 Schützen, 2 Geländemotorrädern und einem Allradfahrzeug die Mutanten aus diesem Sektor vertreiben. Am besten gehen Sie mit der „Feind anlocken"-Strategie vor. Der Feind besitzt nur Berserker und ein paar Wolfsbestien.

MISSION 2
„ERRICHTEN EINES VORPOSTENS"

Es ist Ihre Aufgabe, einen Ölturm zu errichten und 5.000 Ressourceneinheiten zu fördern. Benutzen Sie Ihre Einheiten, um den Ölturm und die Basis zu verteidigen. Um den Vorgang zu beschleunigen, können Sie ein zweites Kraftwerk bauen. Obwohl Sie einen Vorposten haben, können Sie keine neuen Einheiten produzieren.

MISSION 3
„WIDERSTAND GEGEN DIE RÄUBERBANDE"

Die in der vorherigen Mission errichtete Basis gilt es nun erneut zu verteidigen. Diesmal ist Ihr Ziel jedoch, alle feindlichen Einheiten zu zer-



stören. Schicken Sie zunächst alle Ihre Einheiten zu dem Ölturm und bauen Sie von dem Startkapital 10 Sondereinsatzkommandos (SEKs). Verteidigen Sie den Bohrturm und verhindern Sie, daß gegnerische Einheiten in Ihr Lager vordringen. Denken Sie daran, daß Sie nur diesen einen Förderturm besitzen, Sie können weder einen neuen bauen noch den alten reparieren! Sobald Sie die nötigen Ressourcen beisammen haben, sollten Sie noch ein Kraftwerk bauen, um das Öl schneller fördern zu können. Einen Maschinenschuppen können Sie auch bauen, aber genügend Infanterie tut's auch. Rücken Sie mit je einem Trupp in die nordwestliche und südwestliche Ecke vor und eliminieren Sie die feindlichen Truppen.

MISSION 4
„RETTUNG FÜR DEN SPÄHER"

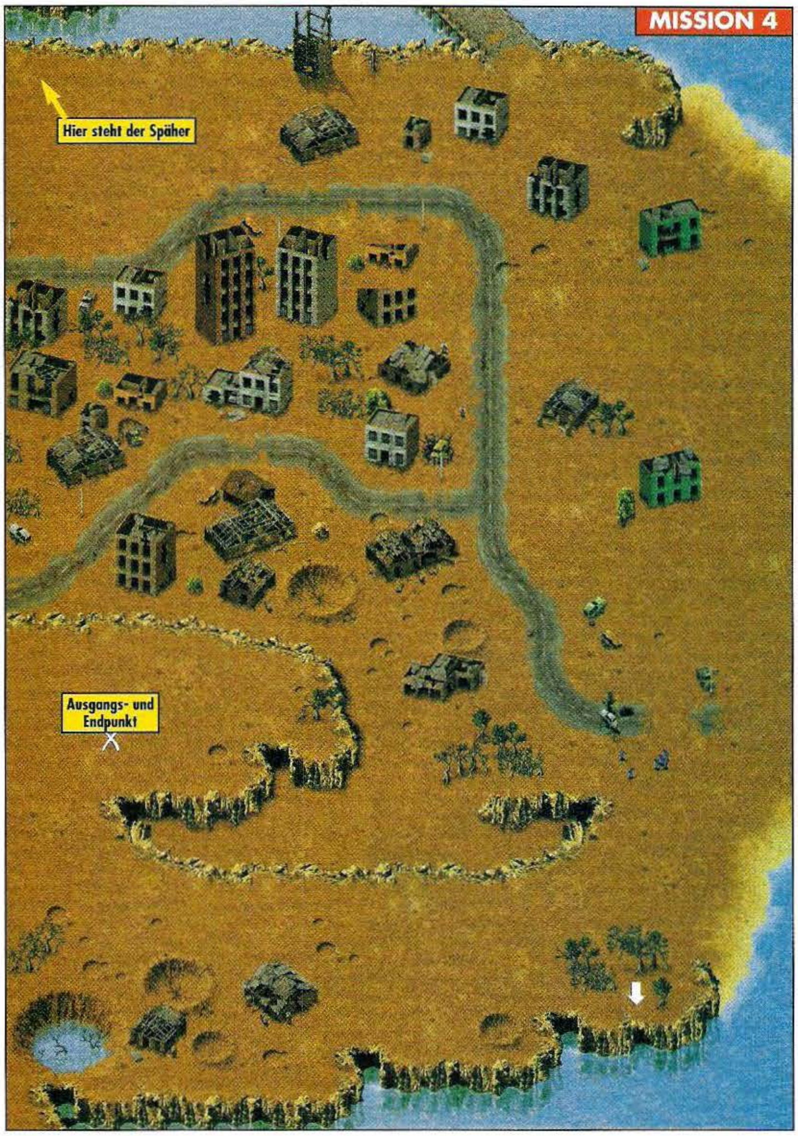
Leider hat sich ein leicht vertrottelter Späher hinter den feindlichen Linien verlaufen, und Sie müssen ihm aus der Klemme helfen. Der verlorene Junge wartet in der nordwestlichen Ecke auf seine Befreiung. Gehen Sie wie bisher vor: Feinde anlocken und in die Falle führen. Kämpfen Sie sich so bis zu dem Späher vor und bringen Sie ihn dann anschließend zum Ausgangspunkt zurück.

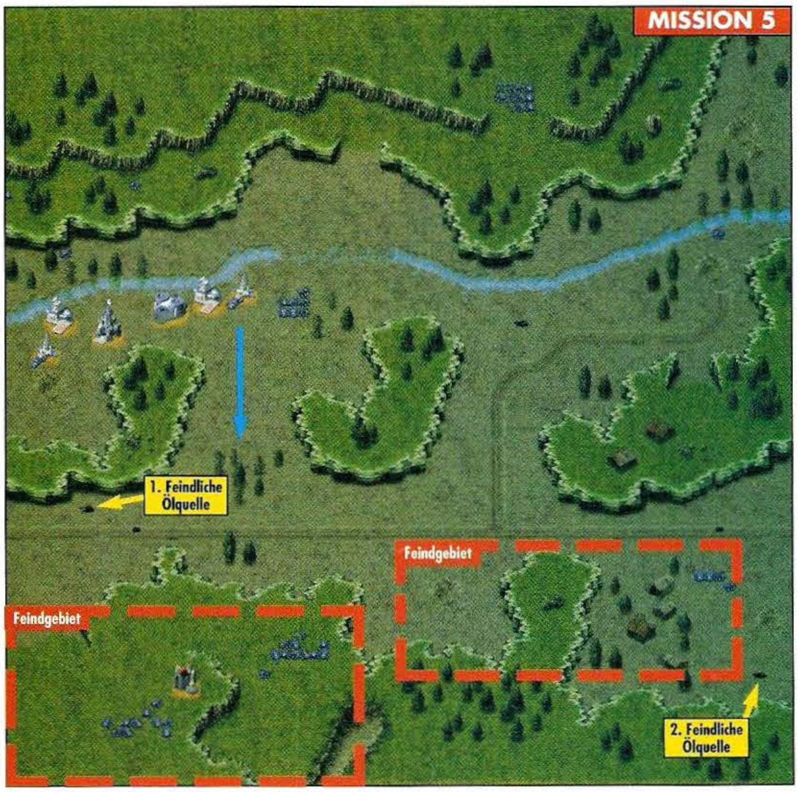
MISSION 5
„SCHLAGBAUM"

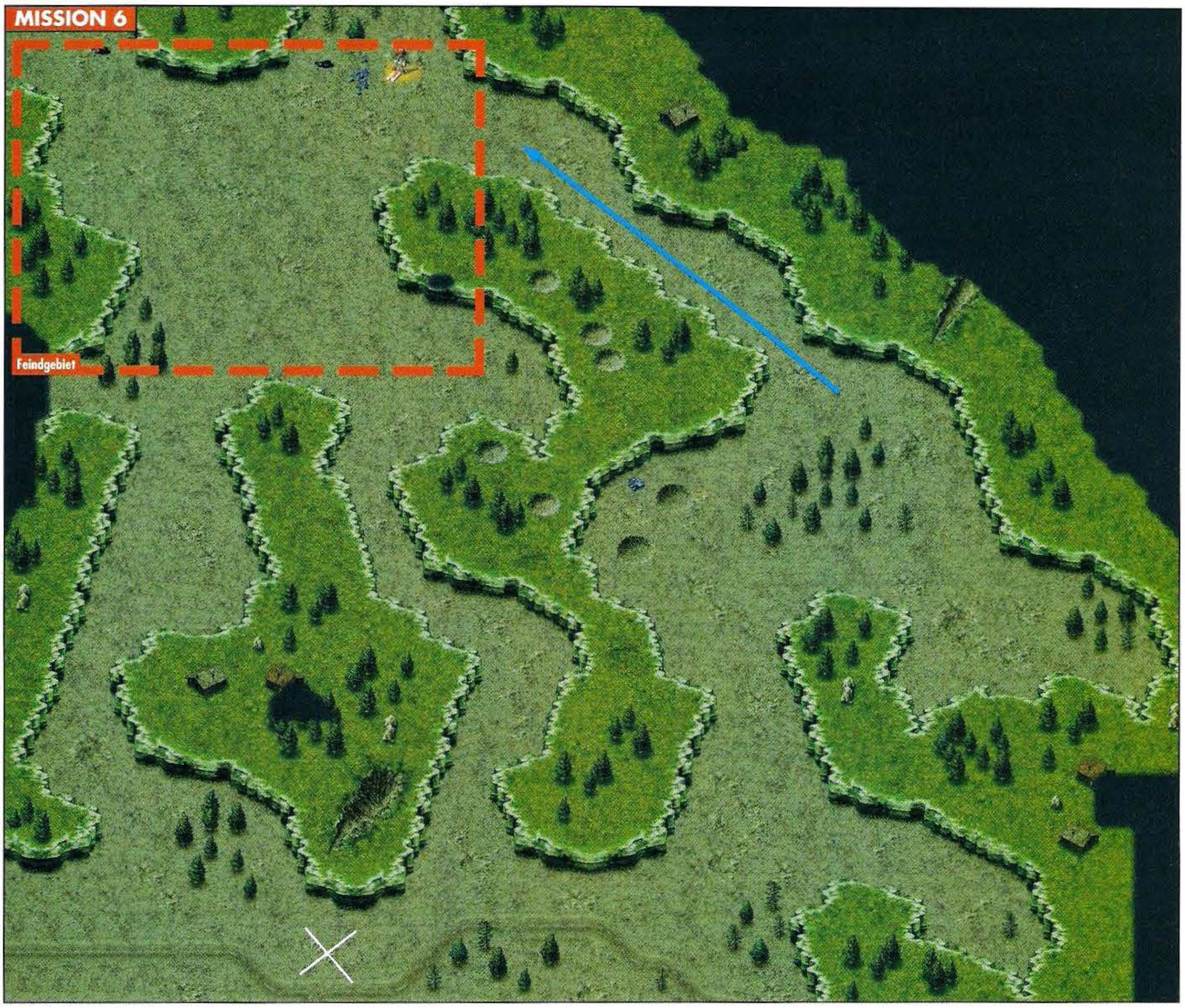
Sie dürfen in dieser Mission zum ersten Mal eine eigene Basis errichten. Zu Anfang sehen Sie bereits eine Ölquelle, schicken Sie Ihren Förderturm dorthin. Ihren Mobilen Vorposten bewegen Sie ein gutes Stück westlich von dem Öltürm. Dort ist eine zweite (sehr viel ergiebigere) Ölquelle. Bauen Sie nun einen Maschinenschuppen und ein Kraftwerk, dann einen Förderturm (für die westliche Quelle) und noch ein Kraftwerk. Legen Sie Ihre Basis so aus, daß jeweils ein Kraftwerk direkt neben einer Quelle steht. Wenn Sie beide Quellen erschlossen haben, ist die Mission so gut wie bestanden, weil Sie durch die kurzen Transportwege jede Menge Ressourcen zur Verfügung haben. Während Sie die Basis aufbauen, bewegen Sie Ihre Einheiten nach Süden, bis Sie auf die Straße treffen. Der Gegner wird ziemlich zu Anfang der Mission einen Tankwagen auf dieser Trasse nach Osten schicken. Sorgen Sie dafür, daß er sein Ziel nicht erreicht. Danach folgen Sie der Straße nach Osten und kämpfen Sie sich bis zu der dort befindlichen Station vor (die Sie natürlich kurzerhand dem Erdboden gleich machen!). Mittlerweile sollten Sie zu Hause jede Menge SEKs und Geländewagen gebaut haben, die Sie bis auf eine kleine Verteidigungstruppe auch nach Süden schicken, um den Ölturm am westlichen Ende der Straße zu vernichten. Damit haben Sie die gegnerische Ressourcenversorgung endgültig gestoppt. Bauen Sie noch einige Einheiten und vernichten Sie die Basis in der südwestlichen Ecke der Karte.

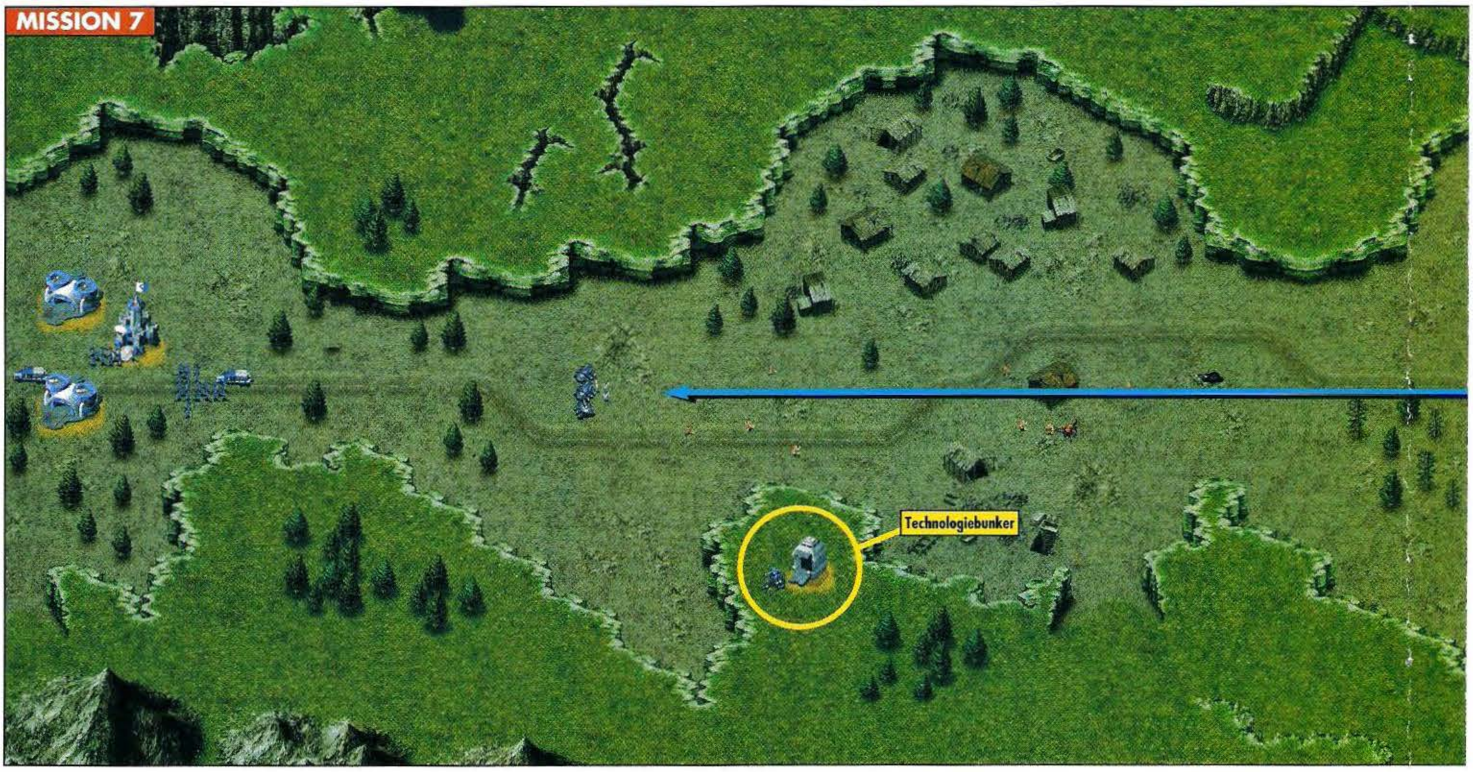
MISSION 6
„EINEBNUNG EINES DORFES"

Ihre Aufgabe ist es, die 4 Ölfördertürme des Gegners und die umliegenden Gebäude zu zerstören. Ziehen Sie Ihre Truppen in nordwestliche Richtung und arbeiten Sie sich bis zu der Basis im Nordwesten der Karte vor. Unterwegs werden Ihnen ein paar Einheiten und ein MG-Turm im Weg sein. In der Basis sollten Sie sich zunächst um die lästigen MG-Nester kümmern, um dann so schnell wie möglich die Öltürme und Gebäude aufs Korn nehmen zu können. Je länger Sie dafür brauchen, desto mehr Gegner

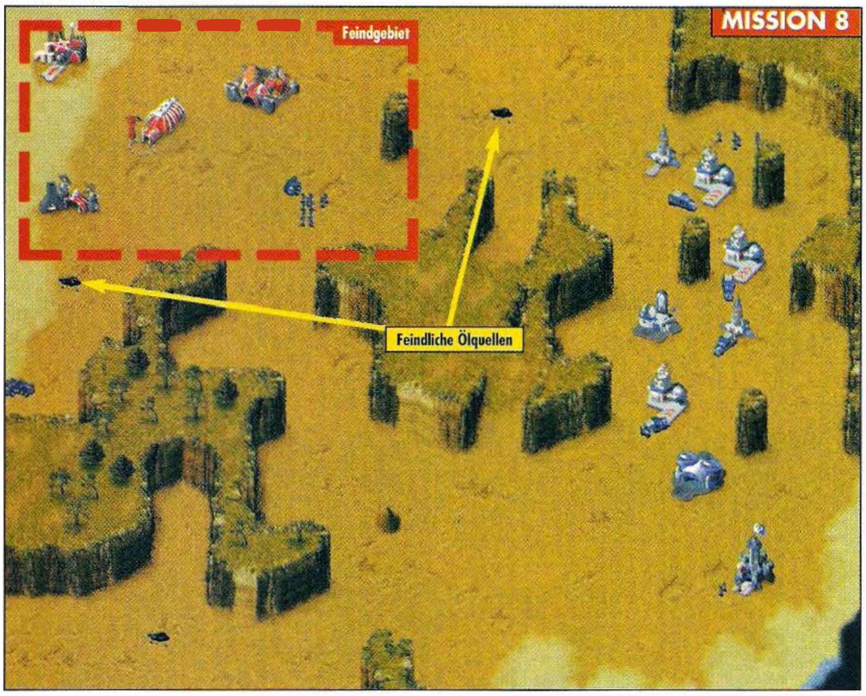





MISSION 6
Feindgebiet


MISSION 7
Technologiebunker

eilen zurück ins Dorf. Hier ist Vorsicht geboten, lassen Sie sich nicht rücklings über den Haufen schießen, sondern reagieren Sie auf die Angriffe. Sobald kein Gebäude mehr steht, haben Sie gewonnen!



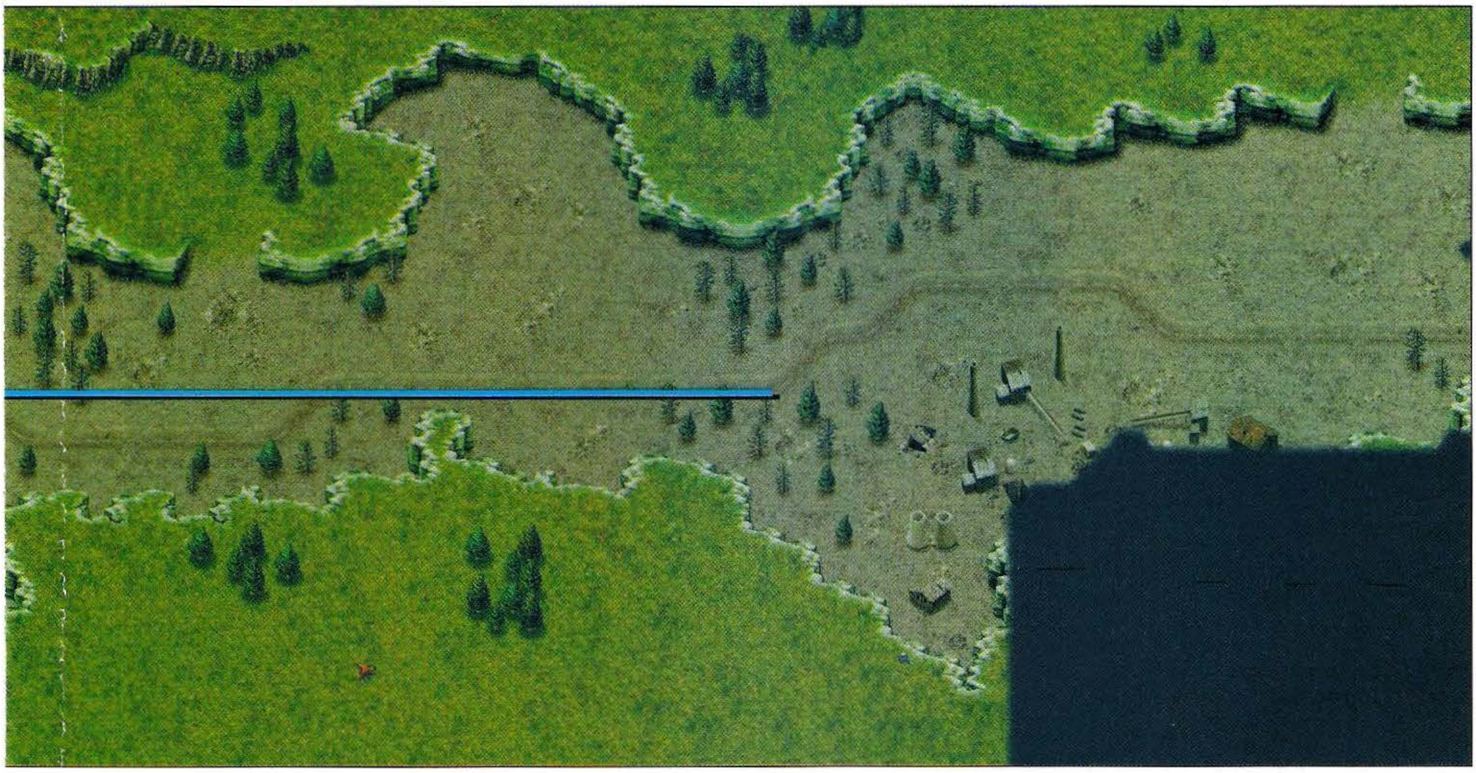
MISSION 7
„KONVOI ESKORTE"

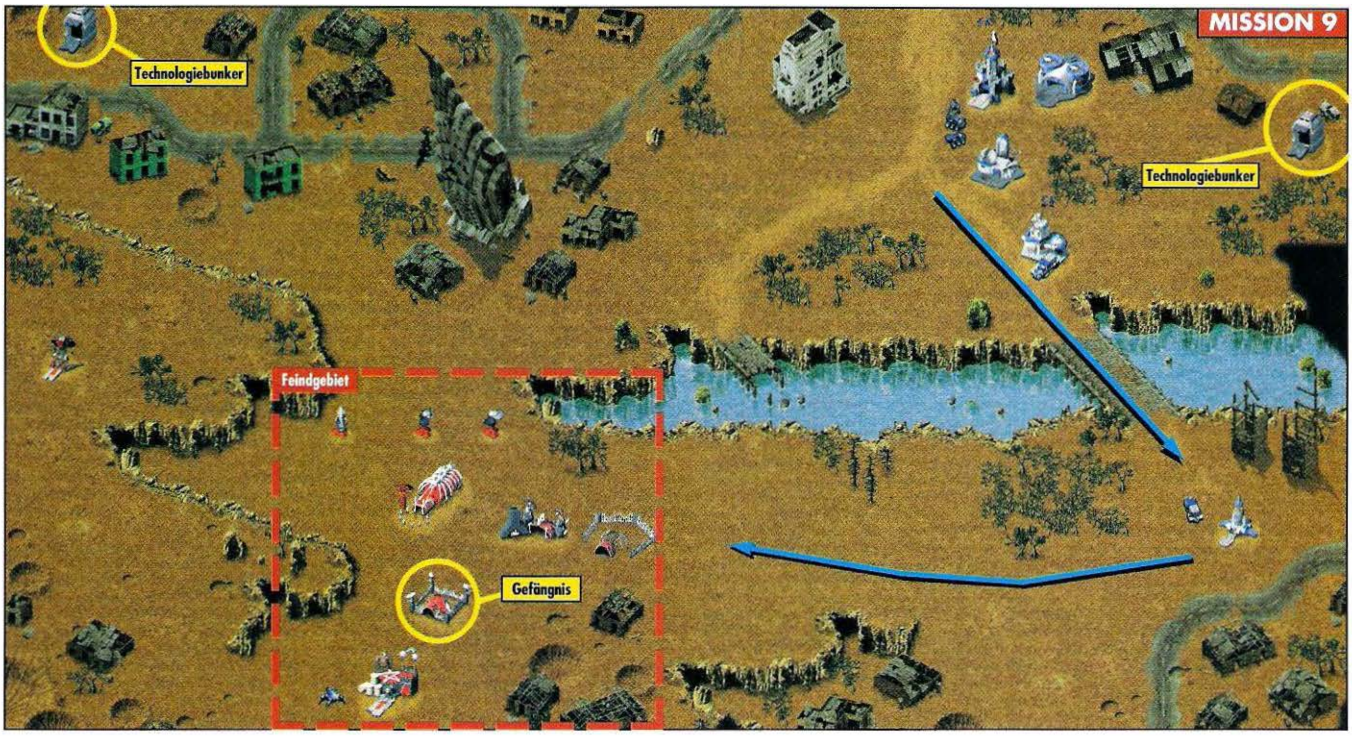
Jetzt wird's haarig. Sie müssen mindestens vier Lastwagen unbeschadet nach Westen bringen. Um hier nicht zu versagen, müssen Sie schnell sein. Fahren Sie mit den drei Motorrädern schnurstracks nach Westen, dort steht nämlich ein Vorposten und ein Maschinenschuppen. Verschwenden Sie kein Geld auf neue Gebäude, sondern bauen Sie so viele Einheiten wie möglich, um für Verstärkung zu sorgen. Auf der südlichen Klippe, ziemlich in der Mitte, befindet sich auch noch ein Technologiebunker mit einem „Mechaniker"*). Ungefähr auf halber Strecke zur Basis wird der Gegner mit einer riesigen Hordevon Infanteristen aus dem Norden über Ihre LKW herfallen. Versuchen Sie, diesen mit Ihren Fahrzeugen Einhalt zu gebieten! Mittlerweile sollten Sie genügend Einheiten haben, um den Konvoi sicher an sein Ziel zu bringen.

*) Mechaniker ist wohl ein kleiner Übersetzungsfehler (?!). Es handelt sich hierbei um eine ziemlich schwere Kampfeinheit.

MISSION 8
„ZURÜCK AN DEN STRAND"

Sie fangen in dieser Mission mit einer Handvoll Einheiten und einem Vorposten an. Der Gegner fördert sein Öl aus zwei Quellen, eine im Nordosten und eine direkt in seiner Basis im Nordwesten. Es gibt zwei Möglichkeiten, diese Mission zu bestehen:
1. Sie bauen Ihre Basis nur bis zu dem nördlich gelegenen Ölvorkommen aus und greifen sofort die beiden Ölquellen an. So können Sie mit etwas Glück und Geschick in wenigen Minuten gewinnen.
2. Der konventionelle Weg dauert länger und ist etwas nervenaufreibender. Auch bei dieser Variante sollten Sie Ihre Basis nach Norden ausdehnen und die beiden Ölvorkommen nördlich Ihrer Basis erschließen. Erhöhen Sie so schnell wie möglich den TL Ihres Vorpostens, um Wachtürme bauen zu können. Schon früh in der Mission sollten Sie den nordöstlichen Ölturm des Gegners belagern und seine Tankwagen zerstören. Nehmen Sie dann den Turm mit drei Saboteuren ein. Mittlerweile sollten Sie in Ihrer Basis einige Verteidigungen errichtet haben. Hindern Sie den Gegner möglichst daran, den eingenommenen Ölförderturm wieder aufzubauen. Sobald Sie Ihre Position gefestigt haben, können Sie Truppen für einen Angriff zusammenstellen. Da die zweite feindliche Ölquelle stark bewacht wird, müssen Sie mit sehr vielen Einheiten angreifen. Am ehesten haben Sie eine Chance, wenn Sie die Basis gleichzeitig von oben rechts und unten links angreifen, damit verwirren Sie den Gegner und zerstreuen seine Verteidigung. Zerstören Sie entweder das Kraftwerk oder den Bohrturm - dann haben Sie den Feind erfolgreich von seiner Ressourcenversorgung abgeschnitten.



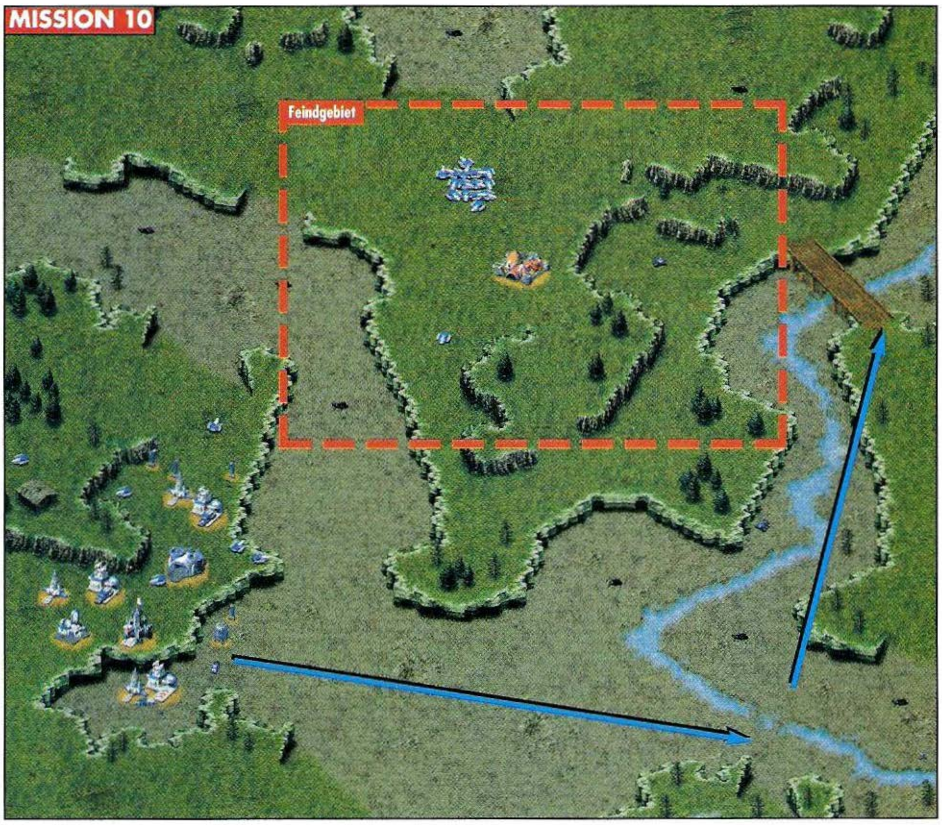


MISSION 9
„RETTEN SIE DEN KOMMANDANTEN"

Bewegen Sie eine Einheit in die nordwestliche Ecke der Karte, den Rest noch Osten. Sie werden Ihre eigene Basis und zwei Technologiebunker finden. In dem einen Bunker steckt die Lösung zu dieser Mission: ein Wachdroid. In dem anderen steckt ein wenig Geld. Nochdem Sie Ihre Einheiten wieder an der Basis versammelt hoben, sollten Sie die Schrotkanone südlich Ihres Vorpostens angreifen (schicken Sie die „normalen" Einheiten vor und schonen Sie den Droid). Sobald die Kanone zerstört ist, bewegen Sie den Wachdroiden und alle Saboteure über die Brücke nach Süden und lassen die übrigen Truppen zur Verteidigung zurück. Der Droid zerstört die Tankwagen, und die Saboteure nehmen den Förderturm und das Kraftwerk ein. In der Zwischenzeit sollten Sie zu Hause einen Maschinenschuppen, einen Bohrturm und ein Kraftwerk gebaut hoben. Bewegen Sie den Wachdroiden vorsichtig om Fluß entlang nach Westen, bis Sie auf die ersten Feindgebäude stoßen. Die letzten drei Saboteure nehmen nun das Bestiengehege ein, und der Wachdroid stößt weiter in Richtung Südwesten in den Basiskern vor. Dort steht das zweite Kraftwerk (aber nicht lange). Jetzt ist der Feind mal wieder pleite, und Sie können noch Herzenslust Einheiten bauen, um die Basis dem Erdboden gleichzumachen. Ach so, der Kommandant steckt natürlich in dem Gefängnis.

MISSION 10
„BESATZUNGSMACHT"

Diese Mission ist von der härteren Sorte. Die Wahl des richtigen Basisstützpunktes ist entscheidend. Bewegen Sie olle Ihre Einheiten auf der Klippe noch Norden. Errichten Sie Ihren Vorposten rechts von der ersten Ölquelle. Mit Ihren Einheiten können Sie nördlich der Basis den Engpaß bewachen. Erschließen Sie die beiden nahen Ölquellen und erhöhen Sie den TL des Vor ostens so schnell wie möglich. Während Sie an Ihrer Basis herumwerkeln, werden Ihre Einheiten mächtig eins auf die Mütze bekommen. Bauen Sie Fahrzeuge und Infanterie noch, um Ihren Stützpunkt zu bewachen. Sobald Sie ein wenig Geld übrig hoben, ist die harte Phase erst einmal überstanden. Sie können dann die Ölquelle unterhalb Ihrer Basis auch noch anzapfen, um den Rubel so richtig rollen zu lassen. Wenn Sie einige Einheiten entbehren können, schicken Sie diese am unteren Kartenrand nach Osten bis in die Ecke, und dann wieder om Kartenrand entlang noch Norden. Dort steht ein recht einsamer Förderturm des Gegners, den Sie natürlich vernichten werden. Zum endgültigen Angriff sammeln Sie eine Truppe nördlich Ihrer Basis und eine ganz im Nordwesten (dort wo einst der Ölturm stand). Worten Sie die nächste Angriffswelle ob und schlagen Sie rücklings zu. Ihr

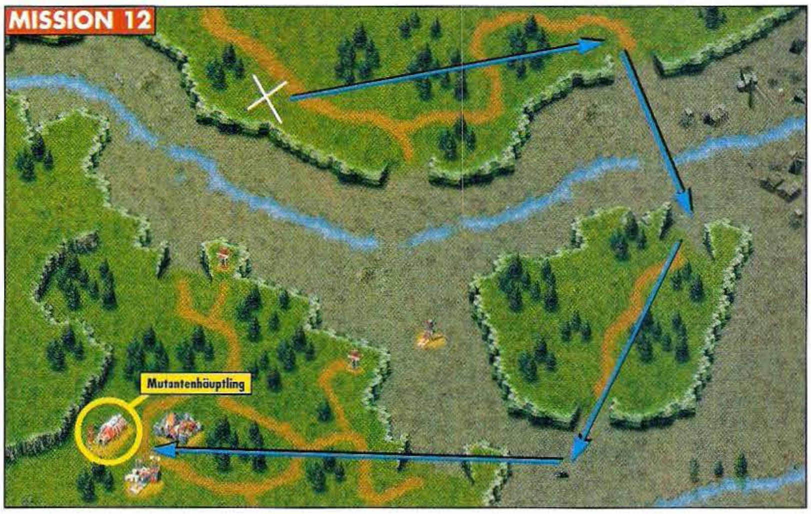




Ziel muß es sein, mit einem Schlag die beiden verbliebenen Ölquellen oder die Kraftwerke zu zerstören. Wenn Sie das schaffen, ist die Mission gelöst.

MISSION 11
„FREIHEITSKAMPF"

Hier kommt es mal wieder auf den richtigen Platz für Ihre Basis an. Schicken Sie alle Ihre Einheiten sofort am linken Kartenrand nach Norden. Es kommt darauf an, daß Sie den dort befindlichen Technologiebunker erreichen. Sie finden in dem Bunker nämlich einen Plasmapanzer. Errichten Sie Ihre Basis zwischen den beiden Ölquellen links neben dem Bunker. Den Plasmapanzer schicken Sie sofort nach Osten, um die dortige Ölförderung des Gegners zu stören. Erweitern Sie Ihre Basis, um auch diese Ölquelle anzuzapfen. Der Feind wird versuchen, die Ölquelle wieder in Betrieb zu nehmen, was Sie natürlich nicht zulassen werden. In dieser Mission können Sie auch erstmals Barrierenboote und Kanonentürme bauen. Verteidigen Sie die Nordseite Ihrer Basis gut, von dort kommen die meisten Angriffe. Zwei oder drei Kanonentürme mit Technikern sowie der Plasmapanzer halten allen Angriffen statt.
Sobald Sie einige Barrierenboote beisammen haben, können Sie einen Stoßtrupp auf der Straße nach Osten schicken, um dann nach Nordosten durchzubrechen und eine weitere feindliche Ölquelle einzunehmen. Bauen Sie nun nach und nach eine Truppe nördlich Ihrer Basis und im Nordosten auf. Sie können den Gegner dann von zwei Seiten in die „Mangel" nehmen. Die feindliche Basis ist von vielen Rotationskanonen und Raketenkrabben bewacht, aber selbst die halten nicht 30 Barrierenboote auf...



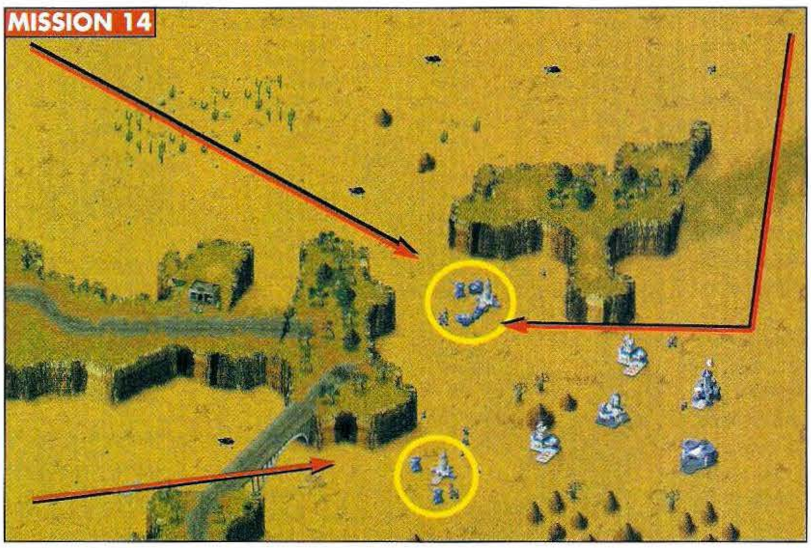
MISSION 12
„CHIRURGISCHER SCHLAG"

Da stehen Sie nun mit einer Handvoll Leute und sollen einen Mutantenhäuptling ausschalten. Das Ganze sieht sehr viel schwerer aus, als es eigentlich ist. Bewegen Sie sich zunächst nach Osten, dort treffen Sie auf weitere Einheiten. Dann sollten Sie über den Hügel nach Süden laufen. Der Trick bei der Sache ist, immer nur einen oder zwei Gegner gleichzeitig anzugreifen. Ihre Heckenschützen sind unglaublich starke Einheiten und werden schon bald zu Veteranen. Lassen Sie den Jungs zwischen den Angriffen immer ein wenig Verschnaufpause, damit sie sich selber heilen. So können Sie Schritt für Schritt bis in die südwestliche Ecke vordringen. Passen Sie darauf auf, daß Sie nicht von einem Tankwagen überrollt werden. Lassen Sie alle Gebäude bis auf die MG-Nester stehen. Die Gegner in der Mitte der Karte (bei den Ölquellen) erledigen Sie am besten von der Klippe aus. Im feindlichen Dorf angekommen, müssen Sie nur noch den Häuptling eliminieren.



MISSION 13
„BRÜCKENVERTEIDIGUNG"

Der gesamte südliche Kartenbereich ist unter Ihrer Kontrolle und nur über jeweils eine Brücke am linken und rechten Kartenrand zugänglich. Um hier zu bestehen, müssen Sie mal wieder schnell sein. Erschließen Sie die Ölquellen und bauen Sie unbedingt Techniker, um die vorhandenen Verteidigungseinrichtungen bei Angriffen zu reparieren. Ihr erstes Ziel muß sein, die Brücken gegen jeden Angriff zu verteidigen. Werten Sie Ihren TL auf und bauen Sie Kanonentürme und Heckenschützen. Ob Sie's glauben oder nicht, der Heckenschütze ist die schlagkräftigste Einheit in Ihrem Arsenal. Jeweils 10 dieser Scharfschützen an jedem Brückenkopf schlagen selbst Raketenkrabben in die Flucht. Wenn Ihre Position gefestigt ist, nehmen Sie sich des Ölförderturms nördlich der linken Brücke an. Sobald Sie TL 5 erreicht haben, werden Sie erstmals in den Genuß von Luftangriffen kommen. Schicken Sie einige Geländemotorräder in die feindliche Basis, um sie zu erkunden. Am elegantesten gewinnen Sie, wenn Sie genügend Luftangriffe sammeln, um alle feindlichen Energiestationen auf einen Schlag zu zerstören. Pro Energiestation brauchen Sie drei Bomber. Wenn Ihnen das zu lange dauert, können Sie auch mit einem direkten Angriff durchkommen.



MISSION 14
„ZUSAMMENROTTUNG UND RÜCKZUG"

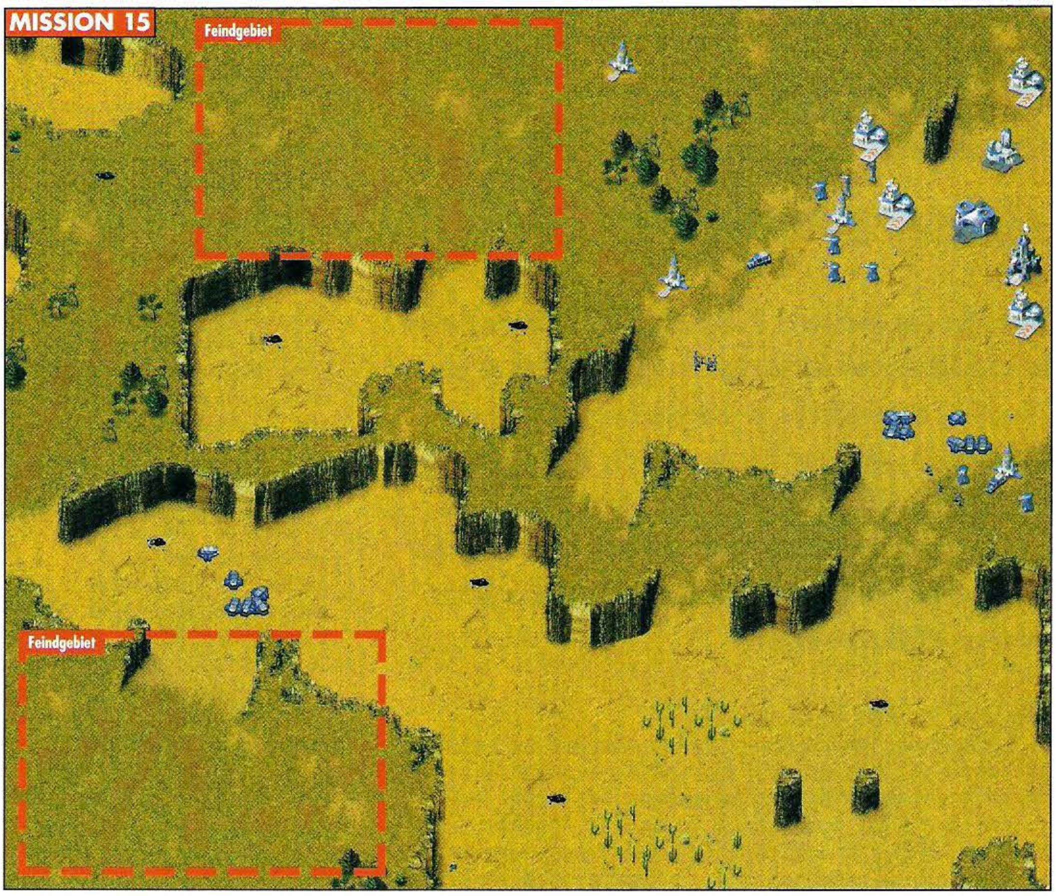
Ihre Aufgabe ist es, alle Angriffswellen des Gegners abzuschlagen. Der Feind hat auf dieser Karte keine Basis, sondern nur Einheiten. Erschließen Sie die beiden Ölvorkommen westlich Ihrer Basis und schützen Sie sie mit Kanonentürmen. Der Feind greift Ihre Ölvorkommen an und dringt rechts von Norden her in Ihre Basis ein. Am einfachsten ist es, wenn Sie neben den Verteidigungen Heckenschützen positionieren (10 Stück pro Frontabschnitt reichen vollkommen). Halten Sie nur den Feind ab, und nach einiger Zeit ist die Mission gewonnen.

MISSION 15
„BELAGERT"

Wie es sich für eine letzte Mission gehört, wird's jetzt schwierig. Der Feind greift oft und mit schwerem Gerät an. Öl gibt es für den Anfang nördlich und südlich Ih-

rer Position. Erhöhen Sie den TL Ihres Vorpostens so schnell wie möglich und bauen Sie Heckenschützen. Bauen Sie die Verteidigungen aus und stellen Sie Techniker neben die Türme. Sobald Sie den Angriffswellen trotzen können, sollten Sie Ihre Ölversorgung ausbauen, um eine große Angriffstruppe aufstellen zu können. Der Feind hat seine Basis im Nordwesten und Südwesten. Knöpfen Sie sich zuerst den Basisteil auf der linken Seite vor, während Sie Ihre Südseite weiter verteidigen. Bereiten Sie Ihre Offensive mit Luftangriffen vor, um gegnerische Einheiten zu zerstören. Wenn Sie viel Geduld haben, können Sie auch genügend Luftangriffe sammeln, um auf einen Schlag alle feindlichen Fördertürme zu zerstören. Wenn Sie auch den letzten Mutanten von der Karte gefegt haben, kommen Sie in den Genuß, einen Film über die Errungenschaften der Überlebenden zu sehen.

Florian Weidhase ■



Komplettlösung der Sowjets-Kampagne plus Ameisen-Missionen

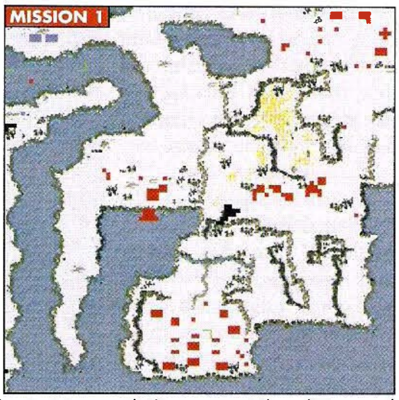
Command & Conquer

Alarmstufe Rot: Gegenangriff

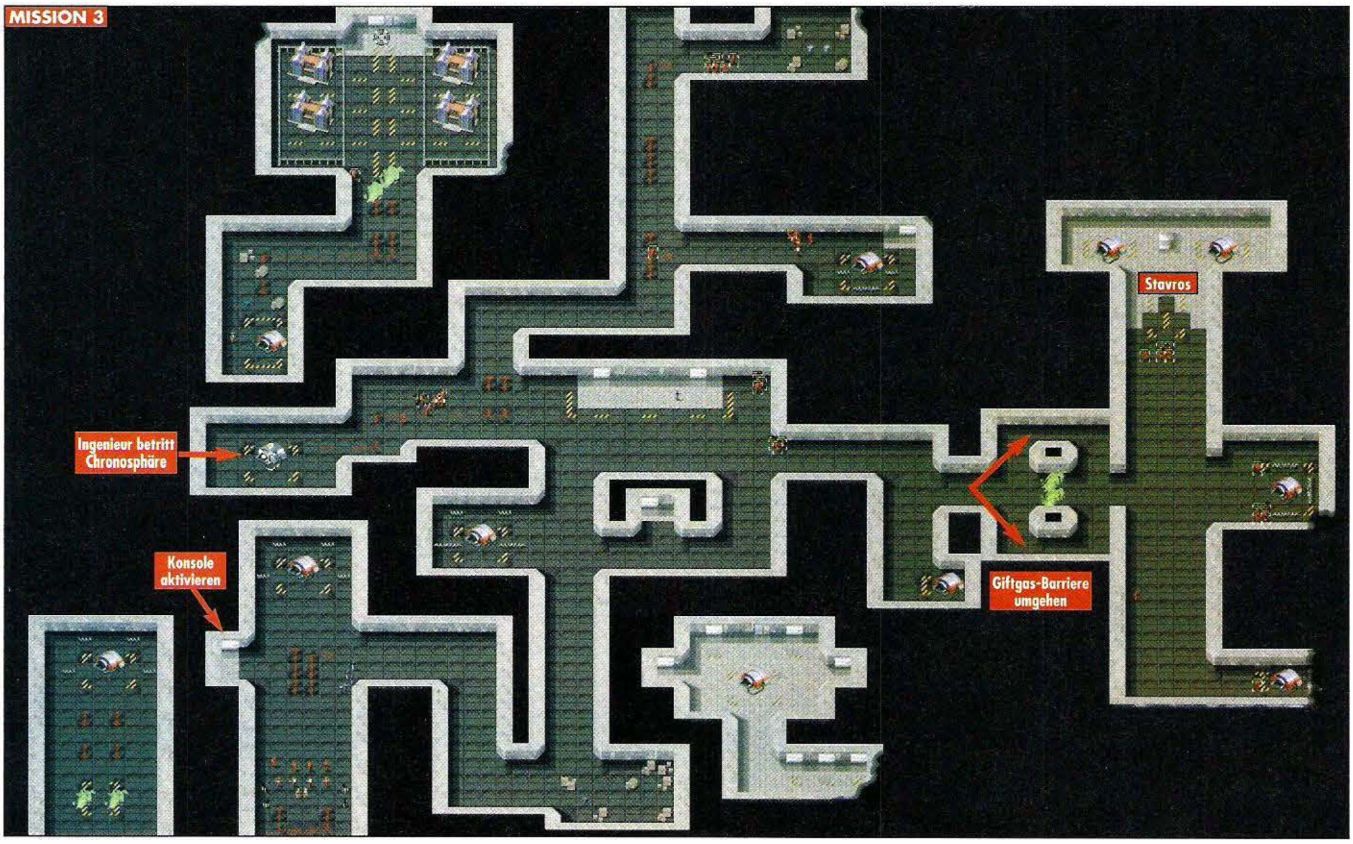
Bereit für den Endspurt? Neben der Komplettlösung aller acht Sowjet-Levels liefern wir Ihnen diesmal quasi als „Zugabe" ausgetüftelte Strategien zu den berühmt-berüchtigten „Ameisen-Missionen", die nicht wenige Leser bereits in tiefe Depressionen gestürzt haben. Und wie immer garnieren wir unsere Tips mit super-detaillierten Übersichtskarten – ein Service, den Ihnen in dieser Form nur PC Games bietet.

Mission 1: Das Feld der Ehre

1. Die beiden Mammutpanzer überqueren den Fluß und setzen ihre Fahrt nach Osten fort (unterwegs alle Gegner zerstören).
2. Wenn man dem Weg folgt, landet man an einem Ufer im Süden. Die von einem Transportboot abgeladenen Einheiten können schnell erledigt werden. Während sich ein Mammut um die letzte dieser Einheiten kümmert, rattert der andere Panzer bereits nach Norden. Mit etwas Glück kann er Tanya noch vor dem Erreichen ihres Stützpunkts abfangen und erledigen. Falls dies mißlingt: Die Zerstörung einer Raffinerie können Sie auf jeden Fall verschmerzen.
3. In der kleinen Erz-Schlucht oberhalb dieser Siedlung hat sich ein alliierter Panzer verschanzt, der von den Mammuts erledigt wird.
4. Im Nordosten (Rauchsignal beachten!) befindet sich ein weiterer Stützpunkt, in dem man Schwere Panzer sowie Mammuts produzieren kann.



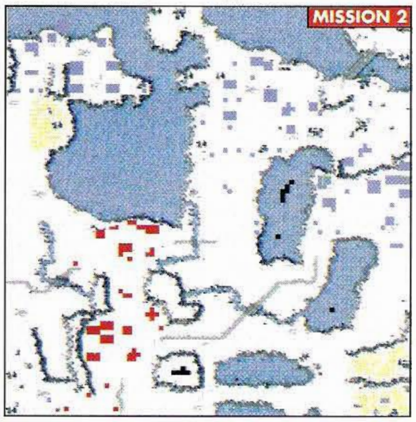
5. Mit mindestens zehn Schweren Panzern bzw. fünf Mammuts verläßt man die Basis in westliche Richtung und trifft dort auf einige Gegner. Währenddessen fabrizieren Sie fleißig weitere Panzer.
6. Im Nordwesten kümmert sich die eine Hälfte der Armee um die Infanteristen und Flugzeuge (Flugplätze und Hafen spielen keine Rolle), während die andere Hälfte in Richtung Süden vordringt.
7. Nach Beseitigung einiger feindlicher Einheiten wird eine weitere Basis erobert. Stellen Sie sofort Atom-U-Boote her, mit denen aus sicherer (!) Entfernung die Zerstörer und Kreuzer versenkt werden.
8. Sobald Sie merken, daß Ihr ursprünglicher Stützpunkt im Süden von Kreuzern attackiert wird, verkaufen Sie sämtliche Gebäude und schicken die Einheiten nach Norden zu Ihren Erzraffinerien. Falls Ihnen die Übersichtskarte fehlen sollte, können Sie in Ihrer „neuen" Basis eine Radaranlage bauen.
9. Die im nordöstlichen Stützpunkt hergestellten Panzer schützen die südlich gelegene Basis (vor allem Raffinerien und Sammler) und beseitigen sämtliche Gegner.



10. Die Mission haben Sie erst dann gewonnen, wenn sämtliche mobilen Einheiten (das Transportboot nicht vergessen) zerstört wurden).
11. Der eingezäunte Bereich auf der Insel unterhalb des Hafen (Nordwesten) enthält mehrere Kisten, mit denen Ihre Einheiten repariert und Ihre Portokasse aufgefüllt wird. Die Eroberung des Eilands lohnt sich allerdings nicht.

Mission 2: Belagerung

1. Die Sprengung von Bauhof und Brücke kann nicht abgewendet werden.
2. Je schneller Sie die folgenden Schritte vollziehen, desto mehr Gebäude bleiben Ihnen erhalten: Gruppieren Sie fünf Panzer und folgen Sie dem Saboteur in die Basis im Nordwesten. Sobald die Panzer in seine Nähe kommen, wird er in östliche Richtung fliehen. Verfolgen Sie ihn, bis er von einem Helikopter abgeholt wird.
3. Weitere fünf Panzer werden in Richtung Nordosten manövriert, bis diese auf eine lange Brücke treffen; dabei ignorieren Sie sämtliche (Tarn-)Bunker, Geschütztürme und alliierte Einheiten. Auf dem gegenüberliegenden Ufer befindet sich ein Technologie-Zentrum, das nach Ausschaltung der Tarnbunker zerstört wird. Das erste Ziel – die Eliminierung des Saboteurs – ist damit erreicht.



4. Ausgedehnte Erzgebiete sichern den Nachschub an Credits. Mit V2-Raketenwerfern und Panzern erobern Sie die Basis im Nordwesten und übernehmen den Bauhof sowie den Hafen.
5. Mit Zerstörern und U-Booten werden nun die wenigen gegnerischen Schiffe in den umliegenden Gewässern versenkt.
6. Sollte ein Kraftwerk zerstört werden und somit die Energieversorgung darniederliegen, können Sie durch Verkauf einer Tesla-Spule die restlichen Teslas und das Radar wieder aktivieren.
7. Letzter (langwieriger) Schritt ist die vollständige Zerstörung der feindlichen Lager inklusive aller Einheiten mit Hilfe Ihrer Panzer-/Raketenwerfer-Übermacht.

Mission 3: Mausefalle

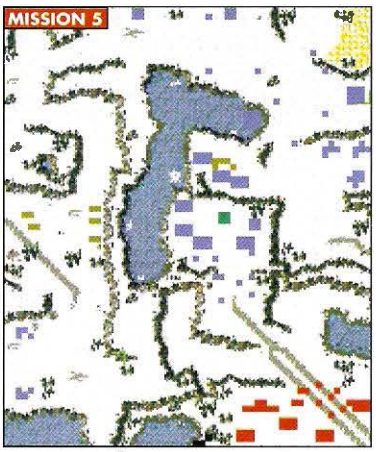
1. Die Flucht Stavros´ läßt sich nicht verhindern.
2. Wehren Sie den ersten Angriff ab und schicken Sie dann einen Soldaten zur Konsole in der Nische (links in der Mauer). Dadurch wird ein Gas freigesetzt, das Stavros zu einer anderen Chronosphäre fliehen läßt.
3. Lassen Sie die Hunde und Invasoren vorerst zurück und schicken Sie die Soldaten den Gang entlang (Norden, Osten, Süden, Osten, Norden, Süden), bis sie auf eine wild blinkende Chronosphäre treffen. Alle unterwegs auftauchenden Gegner werden natürlich rücksichtslos eliminiert.
4. Ein nachgeschickter Ingenieur betritt die Chronosphäre und taucht in einem abgetrennten Bereich wieder auf. Der Ingenieur nimmt die Kiste auf, rennt durch das grünliche Giftgas und betritt den Metallboden bei der Konsole im Norden. Zwei Kraftwerke werden gesprengt und eliminieren nacheinander alle Chronosphären.
5. Die Soldaten (ggf. verstärkt durch den kontinuierlich eintreffenden Nachschub) wetzen nun nach Osten und schalten die wenigen Soldaten aus. Die Hunde sind dabei eine willkommene Unterstützung.
6. Achten Sie darauf, daß die Soldaten der Giftgas-Barriere nicht zu nahe kommen und manövrieren Sie sie vorsichtig durch die beiden Gänge um die Gefahrenquelle.
7. In nördlicher Richtung befindet sich der geflüchtete Stavros, der von einigen Infanteristen bewacht wird. Die Exekution des Verräters ist nunmehr reine Formsache.

Mission 4: Teslas Erbe



1. Das Flugzeug wirft seine atomaren Ladungen grundsätzlich auf Einheiten, die sich am weitesten im Süden aufhalten. Stellen Sie daher einen Panzer in ausreichendem Abstand unterhalb der Basis auf und ersetzen Sie ihn, falls er zerstört wird.
2. Produzieren Sie baldmöglichst einen zweiten Erzsammler, der zusammen mit dem vorhandenen Transporter auf den Feldern westlich des Stützpunkts grasen darf. Schützen Sie Ihre Sammler mit Schweren Panzern, und achten Sie darauf, daß sie nicht in den Süden vordringen.
3. Mit fünf Panzern und den vorhandenen Tesla-Panzern greifen Sie die alliierte Siedlung im Nordwesten an. Die Tarnbunker und Geschütztürme lassen sich aus der Distanz mit gezielten Tesla-Attacken beseitigen. Die wenigen gegnerischen Einheiten lassen sich problemlos beseitigen.
4. Mit zwischenzeitlich rekrutierten Invasoren übernimmt man die Waffen- und die Cyborg-Fabrik sowie den Bauhof. Eiligst hergestellte Rak-Zeros holen die Helikopter vom Himmel.
5. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder stellen Sie zwei bis drei Flaraks auf und reißen sich danach (!) auch noch den Hafen unter den Nagel. Oder Sie lassen den Hafen unangetastet und bauen einen neuen in die Bucht rechts oberhalb der vorhandenen Anlegestelle. Wenn Sie den Hafen ohne Vorsichtsmaßnahmen auch nur berühren, wird das Flugzeug die gesamte Anlage abfackeln.
6. Fabrizieren Sie mindestens fünf Zerstörer und säubern Sie damit die Gewässer im Westen und Südwesten. Angeschlagene Zerstörer sollten Sie im Hafen reparieren lassen.
7. Finanzielle Probleme? Sichern Sie mit einigen Panzern die Erzfelder im Süden Ihrer ursprünglichen Basis.
8. Bestücken Sie zwei Transportboote mit Panzern und überfallen Sie die beiden Inseln. Auf dem unteren Eiland befindet sich das Flugfeld der Atom-MiG – wenn Sie das Flugzeug oder die Startbahn zerstören, ist das erste Teilziel erreicht.
9. Abschließend steht Ihnen nur noch die zeitraubende Vernichtung der Basis im Südosten bevor.

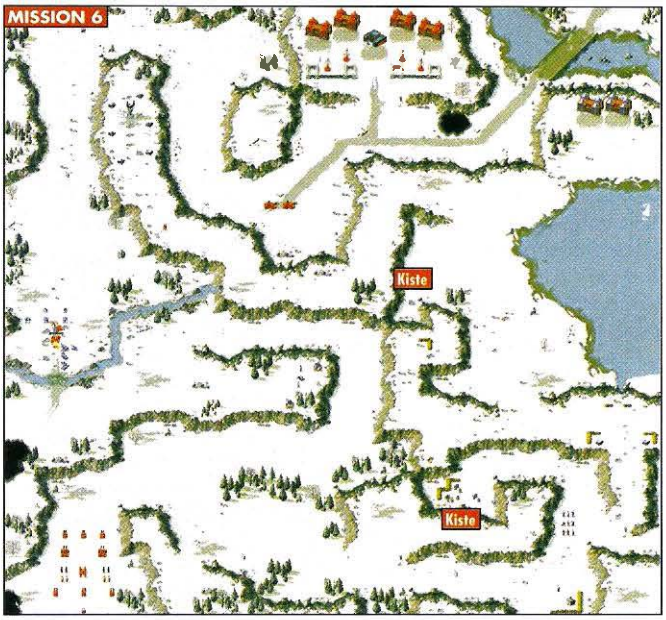
Mission 5: Soldat Volkov



1. Beim Fallschirmabsprung von Robot-Hund und Soldat Volkow fliegen zwangsläufig die Ölfässer in die Luft, was die beiden aber problemlos überleben.
2. Hund und Soldat folgen nun einfach dem Verlauf der Schlucht in nördliche Richtung. Unterwegs werden sämtliche Einheiten und Panzer eliminiert, was angesichts der starken Panzerung und der imposanten Feuerkraft kein Problem darstellt. Durch die Berührung von sporadisch auftauchenden Kisten wird die volle Funktionstüchtigkeit der beiden Draufgänger wieder hergestellt. Eine weitere Kiste beschafft Ihnen 2.000 Credits, mit denen Sie die Heimat-Basis im Südosten reparieren können.
3. Die Sprengung des Technologie-Zentrums bewirkt gleichzeitig die Explosion der Geschütztürme vor dem Legierungswerk.
4. Sobald Soldat Volkow alle Einheiten vernichtet und Gebäude gesprengt hat, greifen Sie den Stützpunkt der Alliierten an und zerstören das Legierungswerk.

Mission 6: Die Spitze der Welt

1. Vorneweg: Das Zeitlimit sollte Sie nicht allzu stark beunruhigen; die zugestandenen 60 Minuten reichen normalerweise völlig aus.
2. Belassen Sie Infanteristen, Hunde und den LKW am Startpunkt. Sämtliche Panzer (auch die Mammuts) und zwei V2-Raketenwerfer orientieren sich Richtung Südosten. Unterwegs werden sämtliche Einheiten eliminiert.
3. Die gesamte Karte wird von einem Gebirgszug dominiert, auf dem Geschütztürme installiert sind. Faustregel: Panzer und Einheiten mit Panzern, Geschütztürme aus der Distanz mit den Raketenwerfern erledigen. Arbeiten Sie sich ganz bis in den Westen vor.
4. Zerstören Sie vom Plateau aus die Brücke im Nordosten, um den feindlichen Nachschub an Panzern abzuschneiden.
5. Sobald Sie alle Flaraks und Rak-Zeros beseitigt haben, erhalten Sie Unterstützung aus der Luft: Fallschirm-Bomben und ein Aufklärungsflugzeug stehen zur Verfügung.



6. Unterwegs entdecken Sie Kisten, die bei Berührung sämtliche Einheiten reparieren. Postieren Sie einen Soldaten neben einer Kiste und lassen Sie ihn den Behälter berühren, sobald Ihre Einheiten stark angeschlagen sind.
7. Die Attacke am Startpunkt durch Fallschirmspringer wird von Ihren Hunden und Infanteristen abgewehrt.
8. Lassen Sie Ihre überlebenden Einheiten an den Startpunkt zurückkehren und dirigieren Sie diese vorsichtig durch die Schlucht. Schützen Sie vor allem Ihre Raketenwerfer.
9. Am Flußübergang im Westen steht Ihnen der einzige schwere Kampf bevor; die Artillerie und die Panzer lassen sich vergleichsweise schnell ausschalten.
10. Wenn die Karte gesäubert wurde, schicken Sie den LKW in die Basis im Norden.

Mission 7: Paradoxe Gleichung

1. Plazieren Sie den Bauhof nicht direkt am Startpunkt, sondern am oberen Ende der Schlucht. Vorteil: Man kann die Erzraffinerie direkt an das angrenzende Erzfeld bauen.
2. Konstruieren Sie KEINE Verteidigungsanlagen, sondern produzieren Sie schwere Panzer. Im Gegensatz zu den herkömmlichen Versionen werden in dieser Mission quasi „mobile Tesla-Spulen" hergestellt. Einzeln eignen sie sich zur Vernichtung von Infanteristen, in Gruppen lassen sich Panzer und Jeeps ausschalten.
3. Mit einer Panzer-Truppe säubert man das Erzfeld oberhalb des waagrechtverlaufenden Gebirgs-Plateaus. Den rechten Laubbaum

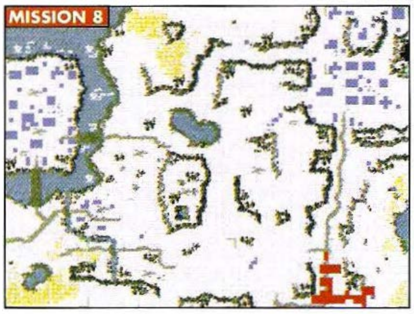
in der Schlucht zerstört man mit den Tesla-Panzern (Strg-Taste gedrückt halten). Die attackierenden Zerstörer sollten Sie so schnell wie möglich vom Ufer aus erledigen.



4. Bauen Sie eine Reparatur-Werkstatt, um angeschlagene Panzer rechtzeitig reparieren zu können.
5. Mit einer Panzer-Armee zerstören Sie den alliierten Stützpunkt im Südwesten. Wenn Sie eine der Erzraffinerien von einem Invasor übernehmen lassen, können Sie direkt mit der Ernte auf dem nördlich gelegenen Erzfeld beginnen. Drei Transporter sind übrigens Minimum, um zügig Credits einzufahren.
6. Stellen Sie die Panzer an den Brücken auf, damit Eindringlinge abgefangen werden.
7. Mit einem möglichst großen Panzer Heer greifen Sie die Basis im Nordwesten an und legen sie in Schutt und Asche; den Hafen sollten Sie allerdings schonen und mit einem Invasor besetzen. Wird der Hafen versehentlich zerstört, können Sie entweder ein mobiles Baufahrzeug fabrizieren oder ein anderes Gebäude übernehmen und anschließend einen Hafen an die Küste bauen.
8. Zwei Transportboote werden mit Panzern beladen und auf die Insel verschifft. Dort beseitigen Sie sämtliche Einheiten und Gebäude.
9. Zwei nachgereiste Invasoren dringen in die Chronosphäre ein – damit dürfte die Mission erfolgreich beendet sein!

Mission 8: Nukleare Eskalation

1. Stellen Sie den Bauhof in der Schlucht rechts neben dem Startpunkt auf.
2. Errichten Sie Kraftwerk, Cyborg-Fabrik und Erzraffinerie. Die Erzsammler haben nun Zugriff auf die Felder westlich und östlich der Schlucht.
3. Für den Schutz des Stützpunkte nach Norden hin sorgen zwei Flammentürme sowie drei Tesla-Spulen, die selbst der massivsten Attacke standhalten.
4. Mit einer Panzer-Armee (mind. 10 Exemplare) erobern Sie das Erzfeld im Südwesten der Karte. Zerstören Sie die alliierten Einheiten und beseitigen Sie vor allem den Erzsammler.
5. Setzen Sie nach dem Abernten der Erzfelder in der Nähe Ihrer Basis mindestens drei Erzsammler ein, um die Rohstoff-Vorkommen im Westen zügig abbauen zu können.
6. Mit einem Spionage-Flugzeug (Flugfeld bauen) klären Sie das Gebiet oberhalb des Flußübergangs nördlich des Erzfeldes. Dort befindet sich einer der beiden alliierten Stützpunkte.
7. Produzieren Sie fünf Raketenwerfer und postieren Sie sie in sicherem Abstand vor dem gegnerischen Basis-Eingang. Vor den Raketenwerfern sorgen Panzer für die Vernichtung anstürmender feindlicher Einheiten. Die Raketen zerstören sämtliche Tarnbunker und Geschütztürme und setzen die „Arbeit" dann mit den Kraftwerken und Flarak-Stellungen fort.



8. Übernehmen Sie die Funkstation mit einem Invasor; nach

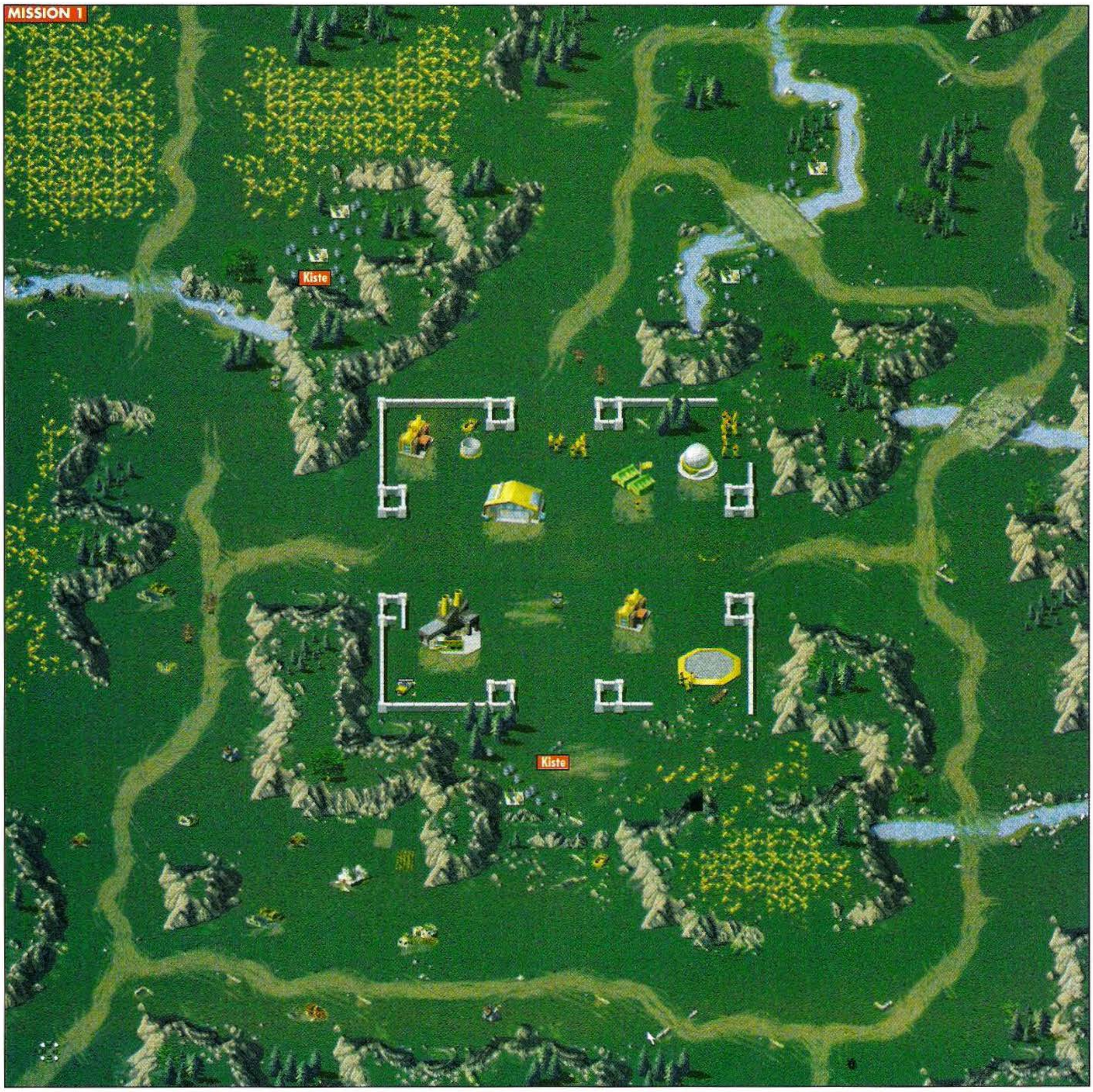
kurzer Zeit werden sämtliche Abwurfstellen der Brandbomben angezeigt.
9. Über den östlichen Basis-Eingang klären Sie das Erzfeld im Norden der Karte auf.
10. Die Festung im Nordosten wird mit Raketenwerfern (=> Tarnbunker, Geschütztürme) und Panzern zerstört. Sobald Sie das Technologie-Zentrum zerstört haben, stoppen die Brandbomben-Abwürfe.
11. Die letzte Sowjet-Mission endet nach der Vernichtung sämtlicher alliierter Gebäude und Einheiten.

DIE AMEISEN-MISSIONEN

Wer's noch nicht weiß: Zu den Ameisen-Missionen gelangt man durch Festhalten der Shift-Taste und Anklicken des „Lautsprechers" im rechten oberen Bereich des Hauptmenü-Bildschirms. Der Schwierigkeitsgrad dieser Einsätze liegt erheblich über dem der beiden Kampagnen; speziell bei diesen Missionen sollten Sie daher unbedingt regelmäßig abspeichern, um unnötigen Frust zu vermeiden.

Mission 1

1. Die Basis finden Sie, indem Sie dem Weg nach Norden folgen und dann nach rechts abbiegen.
2. Lassen Sie sämtliche Gebäude reparieren und warten Sie ab, bis die Nachschub-Einheiten via Transporthubschrauber eintreffen.
3. Gegen Ende des Countdowns greifen von Osten her rote Ameisen an, die Sie mit einem Soldaten-Großaufgebot abwehren können.
4. Speichern Sie grundsätzlich nach jeweils fünf Minuten ab.
5. Produzieren Sie so viele einfache Schützen wie nur möglich, die vor allem an den Basis-Eingängen sowie an den Ecken (die Mauern werden bevorzugt von den Ameisen eingerissen) aufstellen.
6. Der Einsatz von Minenfahrzeugen lohnt sich nur bedingt, da diese häufig von den Ameisen angegriffen und zerstört werden. Außerdem zünden manche Minen nicht.
7. Die Erzsammler sollten zunächst das kleine Feld unterhalb des südlichen Basis-Ausgangs, anschließend die Gegend im Westen der Karte abgrasen.
8. Die Eskorte von Erzsammlern hat den Nachteil, daß die Soldaten meist hinterherhetzen und im entscheidenden Moment nicht vor Ort sind. Gruppieren Sie lieber ein Dutzend Soldaten auf den Feldern sowie an den Zufahrten.



9. Geldprobleme? Schicken Sie gleich zu Beginn einen Soldaten durch den Ausgang im Süden. Nach der Zerstörung der Fässer bleibt eine Kiste mit einigen tausend Credits zurück, die Ihnen vor allem in der Anfangs-Phase echte Vorteile bringt. Eine weitere Kiste entdeckt man im Nordwesten der Karte.
10. Achten Sie darauf, daß kein einziges Gebäude zerstört wird, denn sämtliche überlebenden Einheiten und erhaltenen Bauwerke werden in die nächste Mission übernommen!
11. Die Konstruktion eines zweiten Erzsammlers ist nicht erforderlich.

Mission 2

1. Lotsen Sie das Baufahrzeug in Ihre Basis und stellen Sie es dort auf.
2. Sichern Sie die Eingänge der Basis großzügig mit Tarnbunkern und Soldaten.
3. Mit möglichst großen Soldaten-Heeren bewachen Sie die Erze.
4. Eine zweite Erzraffinerie beschleunigt die Erwirtschaftung von Credits; die sichersten Erzvorkommen liegen im westlichen und nordwestlichen Teil.
5. Produzieren Sie kontinuierlich „Leichte Panzer" (keine Kampfpanzer!), die Sie vorläufig in der Schlucht im Norden parken.
6. Zehn Panzer rattern in Richtung Südosten, erledigen die wenigen roten Ameisen und fahren dann über den Fluß. In der rechten unteren Ecke befindet sich ein Ameisennest, das man durch den Beschuß der Ölfässer (setzt Gift frei) ausrotten kann. Die Kisten enthalten wertvolle Credits, die Ihnen in der Anfangsphase helfen.
7. Unterwegs können Sie die Bewohner eines Dorfes befreien und eskortiert in die Basis bringen.
8. Mit einer großen Panzer-Armee zerstören Sie möglichst bald die zwei Brücken im Nordosten der Karte, die die Insel mit dem Ameisennest umgeben. Mit der Strg-Taste konzentrieren Sie die Feuerkraft der Panzer ausschließlich auf die jeweilige Brücken-Mitte – es ist aussichtslos, vorher die permanent attackierenden Biester eliminieren zu wollen.
9. Über den rechten Kartenrand gelangen Sie in das zweite Dorf, das Sie im Nordosten der Karte finden. Schirmen Sie mit Panzern die Gebäude ab, während die Zivilisten in Richtung Stützpunkt flüchten. Anschließend zerstören Sie auch die dritte Brücke.
10. Bringen Sie die Bewohner zur Anlegestelle im Nordwesten und verladen Sie die Truppe in das Transportboot (ggf. zweimal übersetzen). Sobald die Passagiere auf der Insel ankommen, ist die Mission gewonnen.




MISSION 3


MISSION 4
Container setzen Ameisengift frei
Konsole setzt Ameisengift frei
Konsole aktiviert Tesla-Spule
Ameisenkönigin
Lichtschalter

Mission 3

1. Errichten Sie Bauhof, Kraftwerk und Cyborg-Fabrik. Diese kleine Basis wird am effektivsten mit einfachen Soldaten geschützt, die nach einem Angriff von Mechano-Bots verarztet werden. Tarnbunker sind teuer und rentieren sich nur, wenn sie in Zweierreihen aufgestellt werden. Zwei Ameisen zerstören einen Tarnbunker in Nullkommanix.
2. Achten Sie darauf, daß Ihnen 2.000 Credits für den Bau einer Erz-Raffinerie verbleiben, die Sie in Richtung Südosten plazieren sollten. In der rechten unteren Ecke kann der Erzsammler zunächst weitgehend ungestört ernten.
3. In westlicher Richtung entdeckt man das erste Ameisennest, das von einem der eintreffenden Spezialisten ausgelöscht wird. Lotsen Sie den Ingenieur dazu einfach auf den Eingang des Nests.
4. Erkunden Sie baldmöglichst die Umgebung (am besten mit Panzern oder Jeeps), und machen Sie die Ameisennester ausfindig, die sich vor allem nördlich Ihrer Basis befinden. Verpacken Sie zwei Spezialisten und drei Soldaten in ein BMT und manövrieren Sie diese vorsichtig durch die Ameisen. Vor solchen Einsätzen sollte grundsätzlich abgespeichert werden.
5. Sobald die beiden Nester im rechten Teil der Karte ausgeschaltet sind, können die Erzsammler unter aufmerksamer Bewachung Ihrer Streitkräfte das ausgedehnte Erzfeld im Osten ausbeuten.
6. Der Bau einer Werft kann sich lohnen, damit Zerstörer die Küste abfahren und von dort Ameisen zerstören.
7. Verminen Sie die Übergänge über den Fluß; achten Sie auf einen gebührenden Abstand zu Tarnbunkern und Einheiten.
8. Nach der oben beschriebenen Methode werden die Nester im Westen ausgehoben.
9. Der Auftrag gilt als erfüllt, sobald auch das letzte Nest im Nordwesten (inmitten der Basis) vernichtet wurde.

Mission 4

1. Die drei wichtigsten Tips: Speichern, speichern, speichern! Nach jedem geglückten Schritt sollten Sie einen Spielstand anlegen.
2. Sie machen sich das Leben leichter, wenn Sie die überall versteckten Kisten (Verbesserung von Feuerkraft und Panzerung) ausschließlich von Stavros aufsammeln lassen.
3. Nach Abwehr der ersten Angriffe flitzt Stavros an der oberen Mauer entlang nach Westen und dort nach Norden. In einer Nische entdeckt man eine Konsole, die eine Tesla-Spule aktiviert. Dadurch werden bereits etliche Angreifer eliminiert.
4. Nach Süden hin gelangt Stavros in einen Raum mit einer weiteren Konsole. Damit läßt sich das Licht einschalten.
5. Die restlichen Truppen folgen Stavros bis zu dessen Aufenthaltsort.
6. Beim Umgang mit Ameisen hat sich folgende Strategie bewährt: Angreifen, Ameise verletzen/töten, schnell zurückziehen und vom Mechano-Bot heilen lassen. Achtung: Manche Ameisen verfügen über „Langstreckenwaffen" in Form von Stichflammen.
7. Stavros benutzt den Flur nach Norden (links oberhalb des Tesla-Spulen-Raums) und läuft dann nach Westen. Daß er von roten Ameisen verfolgt wird, ist kein Grund zur Beunruhigung: Er wird rechtzeitig eine Konsole im nächsten Raum erreichen und auf diese Weise ein Ameisengift freisetzen. Ziehen Sie nun alle Soldaten zusammen und gruppieren Sie diese vor dem nächsten Raum.
8. Im folgenden Abschnitt sollten im voraus so viele Ameisen wie möglich beseitigt werden. In einem günstigen Augenblick schleicht sich Stavros an der oberen Mauer entlang nach links und feuert aus der Distanz auf die Ölfässer. Auch das bewirkt die Aktivierung einiger Gas-Schächte.
9. Nach Süden hin erwarten Sie weitere Ameisen sowie die finale Ameisenkönigin, die einer Tesla-Spule gleichkommt. Sobald der rechte Teil des „Thronsaals" gesäubert wurde, schicken Sie mehrere Infanteristen als „Kanonenfutter" in Richtung Königin und lassen Stavros in gebührendem Abstand folgen. Während die Königin mit den Soldaten beschäftigt ist, feuert Stavros auf das Ameisen-Oberhaupt.
10. Jetzt können Sie sich in aller Ruhe um die verbliebenen Kokons kümmern. Die Mission endet erst mit der Beseitigung der letzten Ameisen und deren Eier.

Petra Maueröder ■

Spielhilfe zu den Strecken

POD

Mit Tricks direkt von den Programmierern sollten Sie bei POD Rundenrekorde am Fließband erzielen. Besonders wichtig sind die Einstellungen zur Fahrzeugabstimmung.

BELTANE



Gelände: Sehr einfache Strecke
Länge: 4,82 Meilen
Ideales Auto: Scorp

Einstellungen:
Geschwindigkeit: 100
Bremsen: 0
Bodenhaftung: 65
Steuerung: 35
Beschleunigung: 100



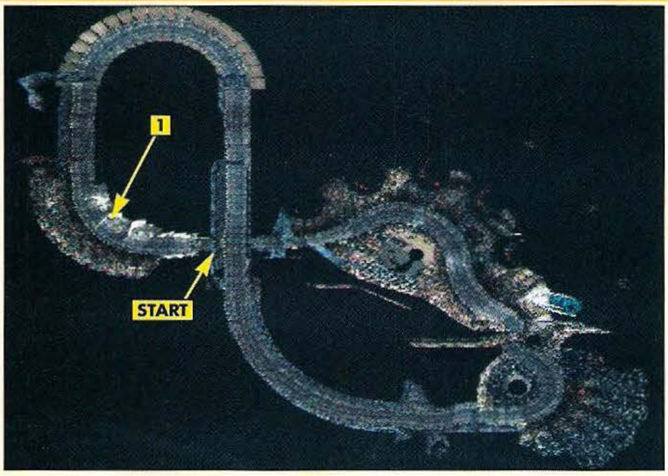
Springen Sie hier nicht nach vorn. Richten Sie Ihr Fahrzeug lieber nach links, ansonsten verlieren Sie wertvolle Sekunden im Kampf um die Meisterschaft.



Auf der hier zu sehenden Plattform befinden sich die Boxen. Um sie zu erreichen, müssen Sie die Rampe davor mit möglichst hoher Geschwindigkeit erwischen.

TIP: Um einige Zehntel zu gewinnen, benutzen Sie keine Rampen.

ROC



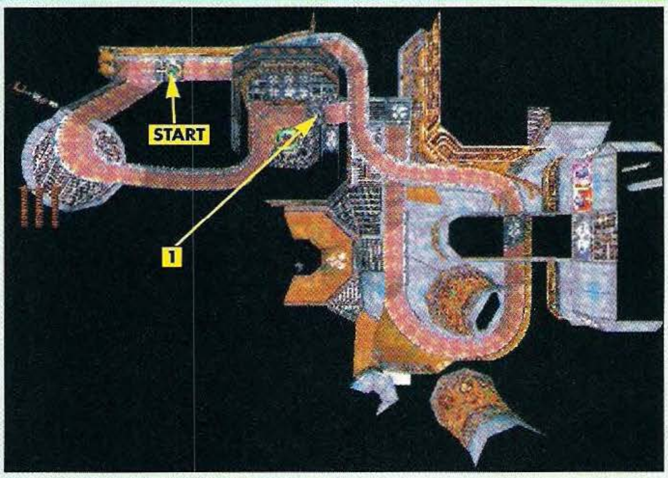


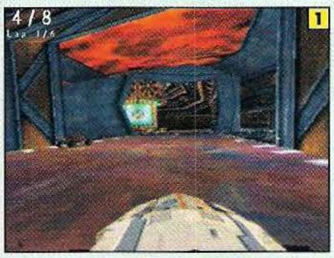
Gelände: Sehr dunkle Strecke
Länge: 1,72 Meilen
Ideales Auto: Bakar

Einstellungen
Geschwindigkeit: 100
Steuerung: 26
Bremsen: 0
Beschleunigung: 100
Bodenhaftung: 74

Die Boxen befinden sich auf der linken Seite der Straße gleich nach der letzten Rampe vor der Startlinie.

NUKE



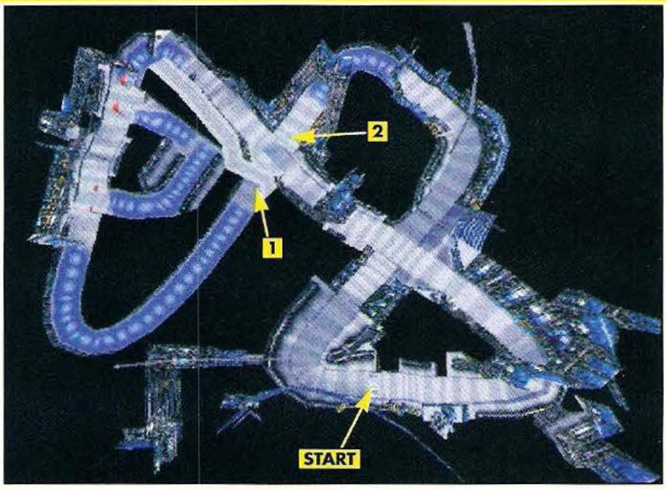


Die Boxen sind gleich rechts vor dem kleinen Kreisverkehr.

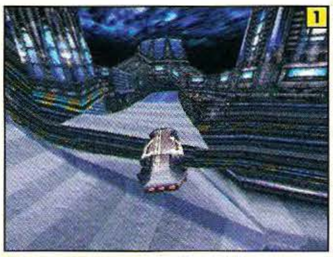
Gelände: Einfache Stadtstrecke
Länge: 2,7 Meilen
Ideale Strecke: Arc

Einstellungen
Geschwindigkeit: 100
Bremsen: 0
Bodenhaftung: 65
Steuerung: 35
Beschleunigung: 100

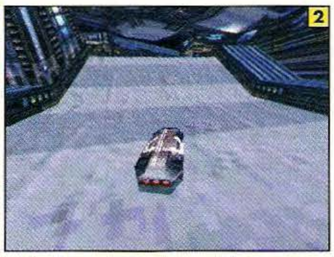
BANK



Gelände: Eher einfache Strecke
Länge: 2,11 Meilen
Ideales Auto: Arc



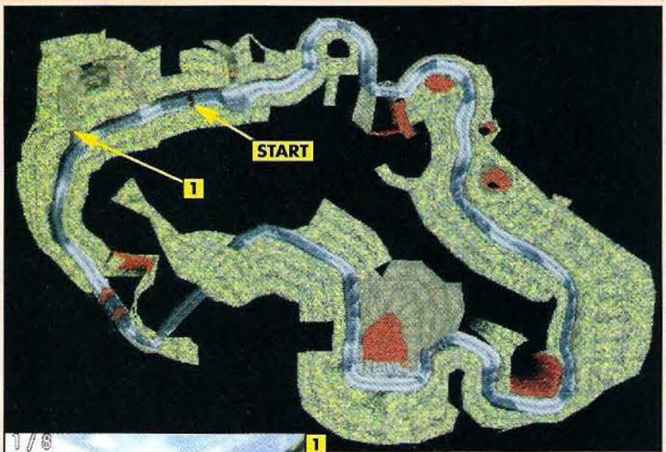
Hier besteht die einzige kleine Schwierigkeit darin, diesen Spung nicht zu verpassen. Am besten fährt man ihn von rechts an.



Nach der Kreuzung ist eine Rampe. Wenn Sie sie geschickt nehmen, können Sie viel Zeit gewinnen. Sie müssen von links nach rechts springen, um in eine gute Ausgangsposition für die nächste Kurve zu gelangen.

Einstellungen
Geschwindigkeit: 100
Steuerung: 30
Bremsen: 0
Beschleunigung: 100
Bodenhaftung:........................70

POMPEJI





Die Boxen befinden sich auf der linken Seite der letzten Rechtskurve vor der Startlinie.

Gelände: ....Sehr schwierige Gebirgsstrecke
Länge: ....3,31 Meilen
Ideales Auto: ....Shivan

Einstellungen
Geschwindigkeit: 100
Steuerung: 20
Bremsen:.................................0
Beschleunigung: 100
Bodenhaftung:.......................80

CANYON

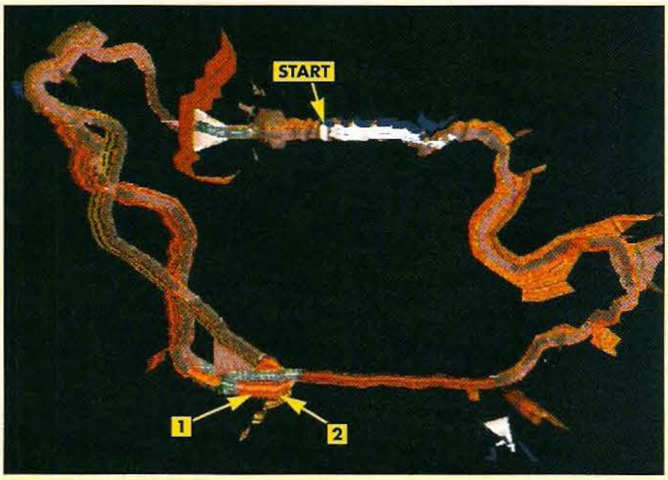
Gelände: Technisch anspruchsvolle Gebirgsstrecke
Länge: 4,56 Meilen
Idealer Wagen: Shivan



Eine Abkürzung befindet sich rechts von der Rampe nach dem Tunnel (Pappkartons).



Wenn Sie an der gleichen Rampe geradeaus weiterfahren, erreichen Sie links die Boxen.



Einstellungen:
Geschwindigkeit: 100
Bremsen: 0
Bodenhaftung: 75
Steuerung: 25
Beschleunigung: 100

DOWNTOWN



Gelände: Sehr anspruchsvolle Stadtstrecke
Länge: 1,41 Meilen
Ideales Auto: Dopple

Einstellungen
Geschwindigkeit: 100
Bremsen: 0
Bodenhaftung: 85
Steuerung: 15
Beschleunigung: 100

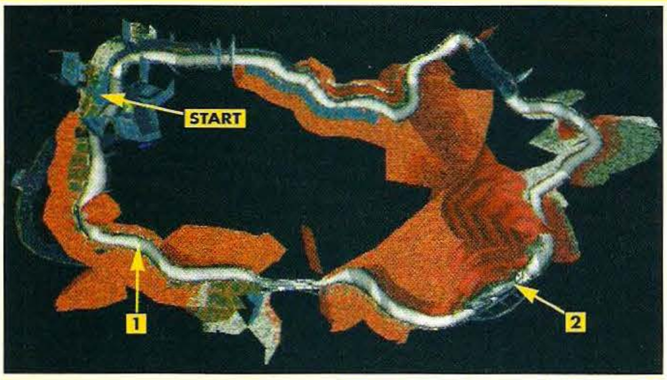


Das ist der kritischste Teil der Strecke. Um diese Zickzack-Kurve zu passieren, müssen Sie sich rechts halten und nach links steuern, damit Sie zwischen den beiden Begrenzungen hindurchkommen. Danach können Sie wieder geradeaus weiterfahren.



Diese weißen Schilder kündigen die Boxeneinfahrt nach dem kritischen Streckenabschnitt an. Nur mit guter Reaktion erwischen Sie die Einfahrt ohne Kollision mit der Seitenbegrenzung.

VEITLAND



Gelände: Schwere Gebirgsstrecke
Länge: 2,18 Meilen
Ideales Auto: AV1

Einstellungen
Geschwindigkeit: 100
Bremsen: 0
Bodenhaftung: 50
Steuerung: 50
Beschleunigung: 100





Für den richtigen Nervenkitzel können Sie die Brücke als Absprungbahn benutzen. Sie werden zwar keine Zeit dadurch gewinnen (und es ist sehr schwierig, weil Sie sehr schnell sein müssen), aber es macht viel Spaß!



Die Boxen befinden sich links nach der schmalen Brücke. Sie sollten langsamer fahren, um sie zu erreichen. Lassen Sie sich von den drängelnden Gegnern nicht nervös machen.

PLANT 21

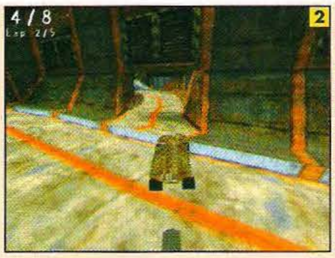




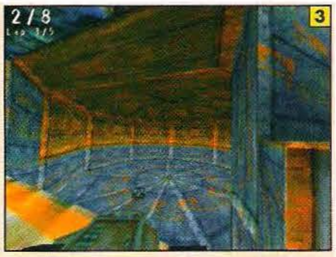
Die Boxen befinden sich gleich rechts hinter der Startlinie.

Gelände: Nicht einfache Strecke
Länge: 4,07 Meilen
Ideales Auto: Scorp

Einstellungen
Geschwindigkeit: 100



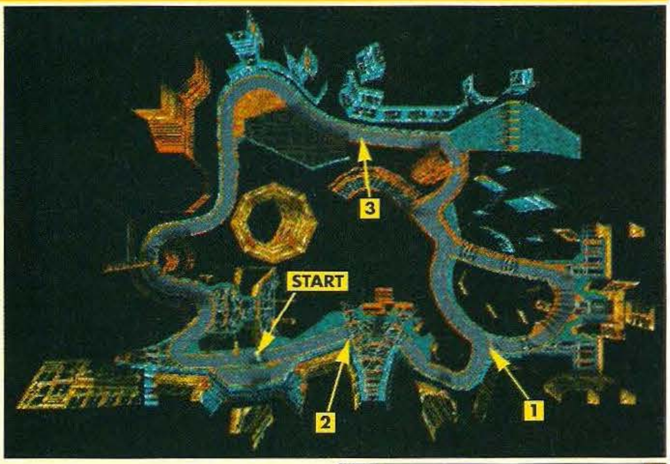
Sie müssen schnell genug sein, um die andere Seite der Straße zu erreichen. Wenn nicht, verlieren Sie viel Zeit.



Die Abkürzung ist auf der rechten Seite am Ende der Strecke. Sie müssen abbremsen, um sie zu erwischen.

Bremsen: 0
Bodenhaftung: 60
Steuerung: 40
Beschleunigung: 100

CITY

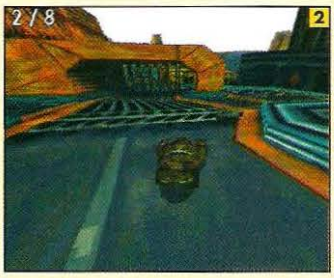


Gelände: Kurvenreiche Stadtstrecke
Länge: 1,77 Meilen
Ideales Auto: Gamma

Einstellungen
Geschwindigkeit: 100
Steuerung: 35
Bremsen: 0
Beschleunigung: 100
Bodenhaftung: 65



Die Boxeneinfahrt befindet sich nach der schnellen Abfolge von Zickzack-Kurven auf der rechten Seite.



Erste Schwierigkeit: Gleich nach dem Start kommt eine Zickzack-Kurve. Vor der Kurve sollten Sie links fahren und dann schnell nacheinander rechts/links/rechts drücken, um durch die Schikane zu kommen.



Zweite Schwierigkeit: Am Anfang des blauen Gebäudes auf der linken Seite gibt es eine kleine Öffnung. Die Fahrt durch die langgezogene Halle bringt Ihnen ein oder zwei Sekunden Zeitgewinn.

Wie Sie die Strecken Galleria, Burrow, Alderon, Sewer, Cocoon und HQ am besten überstehen und dort Bestzeiten fahren, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe der PC Games.

Diablo



Dieser Trick funktioniert nur im Einzelspieler-Modus. Sie schauen bei der Hexe, ob sie ein neues Zauberbuch anbietet. Wenn Sie ein interessantes Exemplar gefunden haben, kaufen Sie es und speichern gleich darauf ob. Dann laden Sie den Spielstand sofort wieder ein – siehe da: Die Hexe hat das gleiche Zauberbuch wieder im Angebot. Diese Methode läßt sich beliebig oft wiederholen.

Tim Brömme

Outlaws

Folgende Cheat-Codes können Sie während des Spiel eingeben:

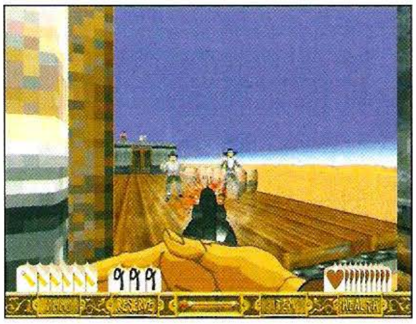
ALLGEMEINE CHEATS:

OLAIRHEAD	Flug-Modus. **X** und **C** drücken, um sich nach oben bzw. unten zu bewegen.
OLCDS	Karten-Supermodus. Um ihn wieder abzuschalten, dreimal aktivieren.
OLJACKPOT	Alle zur Beendigung des Levels benötigten Gegenstände werden freigegeben.
OLPOSTAL	Munition und alle Waffen. Bei einer Wiedereingabe bekommen Sie mehr Munition.
OLREDLITE	Alle Gegner erstarren, können jedoch nicht angegriffen werden.
OLZIP	Teleport an jede gewünschte Stelle im Level.
OLGPS	Die Spielerkoordinaten werden angezeigt.

LEVEL CHEATS:

OLHIDEOUT......Hideout
OLTOWN ....Town
OLTRAIN ....Train
OLCANYON ....Canyon
OLMILL ....Mill
OLSIMMS ....Simms
OLMINER ....Miner
OLCLIFF ....Cliff
OLRANCH ....Ranch

Peter Klassen



Interstate '76

Wenn man während des Spieles **STRG+SHIFT** drückt und **GETDOWN** eingibt, wird man von allen angegriffen, und wenn man dabei umkommt, hat man die Mission erfolgreich gemeistert.

Thomas Freund



POD

Um bei POD eine kleine Minikarte zu aktivieren, geben Sie während des Spiels einfach nur das Wort **MAP** ein. Nach der Eingabe von **RETRO** erhalten Sie einen Rückspiegel.

Torben Müller

Die Siedler 2



Wenn Sie in einer Kampagne die gesamte Karte sehen möchten, so müssen Sie den gewünschten Level abspeichern und das Spiel beenden. Dann wählen Sie im „**Freien Spiel**" ein beliebiges Szenario, deaktivieren den Punkt „**Aufklärung**" und starten den Level. Nach dem Start laden Sie den in der Kampagne abgespeichterten Spielstand-, und die gesamte Karte ist plötzlich sichtbar...

Thomas Seifert

Need for Speed 2

Folgende Cheot-Codes können Sie im Hauptmenü eingeben:

Hollywood ....Bonusstrecke
bug ....VW Käfer
vwfb ......VW Typ 3 mit Fließheck
vanagon ....VW Camper
bus ....Schulbus
semi ....Truck Cob
miata ....Mozda MX3
bmw..................................BMW
mercedes ....Mercedes
volvo ....Volvo
armytruck........Unimog im Army-Look
snowtruck......Unimog-Schneeschieber
jeepyi ....Jeep YJ
landcruiser ....Toyota Landcruiser
quattro..........................Audi Quattro
commanche Commonce Pick-up Truck
pioneer ....besserer Motor

Matthias Schonder

COMMAND & CONQUER 2-Corner

Sobald Sie in der fünften Mission (Sowjets) die Fallschirmspringer-Option haben, lassen Sie die Einheiten auf der Insel landen. Nun transportiert der Computer seine mobile Bauanlage auf die Insel, welche Sie mit den Schützen sofort zerstören. Aber Achtung: Der Laster versucht, Ihre Einheiten zu überrollen, also immer ausweichen, und kommen Sie den Panzern und Zerstörern nicht zu nahe! Sobald der Laster zerstört ist, kann der Gegner keine Basis auf der Insel mehr errichten. Diese ganze Aktion kommt Ihnen zugute, wenn Ihre Panzer die Insel einnehmen.

Albin Föllmi jun.

Legen Sie die CD „Command & Conquer Mission CD: Gegenangriff" in Ihr Laufwerk und starten Sie das Spiel. Wählen Sie im Hauptmenü „Neue Einsätze" und starten Sie dann die Mission „Zusammenstoss". Sie beenden diese wieder, wählen im Hauptmenü „Mehrspieler-Modus", dann „Geplänkel" und stellen als Ihre Seite entweder Deutschland, Frankreich oder England ein. Dann starten Sie die Mission. Wenn Sie nun Radarstörgeräte bauen, erhalten Sie stattdessen die neuen „Teslapanzer".

Thomas Lichtenwald

Wenn Sie wissen möchten, wo sich ein gegnerisches U-Boot befindet, so gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie einen Ihrer Zerstörer oder Kannonenboote an und fahren Sie mit dem **Bewegungscursor** über die Mini-Map. Wenn er sich in einem scheinbar völlig leeren Gebiet in einen **Angriffscursor** verwandelt, steht an dieser Stelle ein U-Boot.

Frank Steinheuer

Es läßt sich ganz leicht verhindern, daß gegnerische Landungsboote ihre Ladung an ihrer Küste ausladen. Verminen Sie einfach die Anlegebereiche lückenlos (Mine an Mine).

Leopold Stephan

Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Seit einigen Ausgaben finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ______________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❐ in bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❐ Cheatprogramm
❐ Spiel
❐ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich un verzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

PC Games 7/97 — **EARTHWORM JIM - VOLLVERSION**

EARTHWORM JIM

Vor vielen Jahren, in einer kleinen Galaxis, erschuf eine fortschrittliche Zivilisation versehentlich eine Art genmanipulierter Insekten. Die sogenannten Hivasekten produzierten einen Honig, der, wenn er raffiniert wurde, eine tödliche Waffe war. Durch einen Unfall wurde der Honig freigesetzt und sämtliches Leben auf dem Planeten ausgelöscht. The Black Nexus Mob befiel das Quarantäne-Gebiet, reaktivierte die Honig-Raffinerie und rekonstruierte aus der archivierten DNA eine Hivasekten-Königin, um ein funktionierendes Insektenvolk aufzubauen. Als Agent der Galaktischen Föderation werden Sie The Black Nexus infiltrieren und das Insektenvolk ausrotten. OK, dann schießen wir hier jetzt ein paar Vögel ab:

Abgeschosse Vögel:
- Dutzende von verzwickten Levels mit komplett überarbeiteten Hintergrundgrafiken!
- Digitaler Audio-Soundtrack, der Ihre Zehen im Takt zucken läßt, während Sie fleißig „blasten"!
- Patentierte Animotion II und Silicon Graphics 3D - Charactere!
- Passcode-System mit der Möglichkeit, ziemlich genau dort weiterzuspielen, wo aufgehört wurde!
- 40 Stunden (ja, Stunden!) kopfpeitschende, rotzfliegende, kanonendröhnende Action!
- Klassische Earthworm Jim-Charactere



Jims Ultra-high-Tech-super-Space-cyber-Anzug verhilft ihm zu ganz erstaunlicher Beweglichkeit.

PC Games 7/97 — EARTHWORM JIM - VOLLVERSION

EINSENDUNGSHINWEISE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und uns auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC Games 7/97 — PC Games CD-ROM

INLAY

DISK 1:

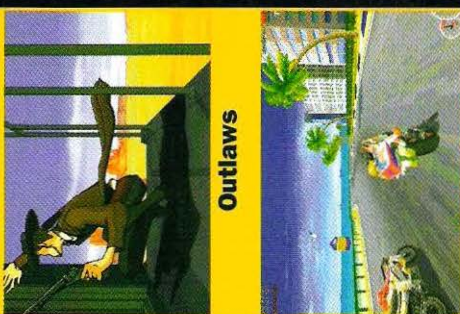
EXKLUSIV:
Atomic Bomberman
Sean Dundee's World Club Football

UPDATES:
Interstate '76 V1.06 (engl)
Master of Orion 2 V1.31 (deu)
Star Fighter 3DFX-Patch (engl)
Destruction Derby 2 - 8-Spieler-Netzwerk-Patch (deu)
PC Games-Cheat Update 4/5-97

DEMOS:
Atomic Bomberman
Bust-A-Move 2 Arcade Edition
Carmageddon
CyberCube
Die große Schlacht um Shiloh
Die Stadt der verfluchten Seelen
Die Stadt der verlorenen Kinder
Front Page Sports: Golf

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:


Outlaws — Moto Racer

Jack Orlando
Sean Dundee's World Club Football
Versailles
Wilde Ride!
X-COM III: Apocalypse

DISK 2:

EXKLUSIV:
Moto Racer
Outlaws

DEMOS:
Moto Racer
Outlaws
Pandemonium
Perfect Weapon
Redneck Rampage
Rex Blade
Ten Pin Alley
Time Warriors
Vermeer - Die Kunst zu erben
Z.A.R.

PC Games CD-ROM — PC Games 7/97

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ○ teilnehmen ○ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname ....

Straße, Hausnummer ....

PLZ, Wohnort ....

Telefon ....

(Unterschrift) ....

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler:

....

....

....

CHARTS

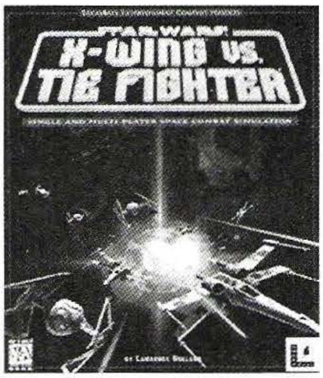
KAUFHOF + Horten
ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Platz	Titel	Entwickler
1	C&C2: Gegenangriff	Westwood Studios
2	Grand Prix 2	MicroProse
3	C&C2: Alarmstufe Rot	Westwood Studios
4	Need for Speed 2	Electronic Arts
5	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts
6	Ultimate Conquerer	Rom Point
7	Diablo	Blizzard Entertainment
8	Die Siedler 2 + Mission CD	Blue Byte
9	Grand Prix 2 Expansion Set	MicroProse
10	Theme Hospital	Bullfrog
11	UEFA Champions League	Krisalis
12	MDK (Special Edition)	Shiny Entertainment
13	FIFA Soccer 97	EA Sports
14	KKND	Beam So tware
15	NBA Live 97	EA Sports
16	Top Gun - Fire at Will	MicroProse
17	Master of Orion 2	MicroProse
18	Outlaws	LucasArts
19	Larry 7: Yacht nach Liebe	Sierra On-Line
20	Tomb Raider	Core Design



Immer noch auf Platz 1 in den Charts: Westwoods „Gegenangriff" !



Auf Anhieb auf Platz 5 gelandet: X-Wing vs. TIE Fighter.

RANKING

Unsere Referenz – PC Ga

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassisches Adventure

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Baphomets Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

Spiel	Hersteller	Ausgabe
C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Anstoß	Ascaron	2/94
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Spiel	Hersteller	Ausgabe
FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97
UEFA Champions League '97	Krisalis	6/97

Basketball

Spiel	Hersteller	Ausgabe
NBA Live 97	Electronic Arts	3/97

Golf

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

Spiel	Hersteller	Ausgabe
John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Hardball 5	Accolade	

Rugby

Spiel	Hersteller	Ausgabe
EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

Spiel	Hersteller	Ausgabe
NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96

Simulationen

Rennsport

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Flying Corps	empire	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

Spiel	Hersteller	Ausgabe
AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Comanche 3	Novalogic	5/97
Das Hexagon-Kartell	Ascaron	1/97
Hind	Digital integration	9/96

Panzer

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Armored Fist	NovaLogic	1/95

In diesem Monat schaffte lediglich Dungeon Keeper von Bullfrog den Sprung in die Referenzen. Der hohe Abwechslungsreichtum und die tolle Spielbarkeit verschaffen dem lang erwarteten Spiel einen Ehrenplatz in unserer Referenz-Liste.

PC Games Disc & Mag

mes empfiehlt

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel I	Psygnosis	5/97
Have a N.I.C.E Day	Magic Bytes	2/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat ´em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96

Jump & Run

Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium	Crystal Dynamics	6/97
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Interstate 76	Activision	6/97
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MDK	Shiny	4/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Activision	12/96
System Shock	Origin	11/94
Terminator: SkyNET	Bethesda Softworks	2/97
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE Design	1/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blue Byte	6/97
Privateer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
Panzer Dragoon	Sega	2/97

COMING SOON

4-4-2	Virgin	Sportspiel	Juli 97
688 Hunter Killer	Origin	U-Boot-Simulation	Juni 97
AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Action-Rollenspiel	August 97
AD&D: Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97
AD&D: Iron and Blood	Interplay	Beat' em Up	3. Quartal 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Sportspiel	3. Quartal 97
Agent Armstrong	King of the Jungle	3D-Action	Juni 97
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	3. Quartal 97
Al Capone	Magic Bytes	Strategie/WiSim	3. Quartal 97
Alphastorm	Psygnosis	Strategie/WiSim	3. Quartal 97
Amok	GT Interactive/Terratools	Rennsimulation	3. Quartal 97
Anstoß 2	**Ascaron**	**Wirtschaftssimulation**	**Juli 97**
Aquatak	Criterion	3D-Action	3. Quartal 97
Ark of Time	Interplay	Adventure	Juni 97
Armored Fist 2.0	Novalogic	Panzer-Simulation	August 97
Athanor	Psygnosis	Adventure	3. Quartal 97
Atlantis	Cryo	Adventure	Juni 97
Balls of Steel	GT Interactive	Flipper	Juli 97
Baphomets Fluch 2	Revolution Software	Adventure	4. Quartal 97
Battle Sport	Acclaim	Arcade Action	Juni 97
Battletech: MechCommander	Broderbund	Action	3. Quartal 97
Betrayal In Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Juni 97
Birthright	Sierra	Rollenspiel	Juni 97
Blade Runner	**Virgin/Westwood Studios**	**Adventure**	**3. Quartal 97**
Blast Chamber	Activision	Arcade Action	Juli 97
Blood	3D-Realms	3D-Action	Juni 97
British Open	Looking Glass	Sport/Golf	Juni 97
Carmageddon	SCI	Rennspiel	Juni 97
Citizens	Cranberry Source	Strategie/WiSim	2. Quartal 97
Civilization 3	**MicroProse**	**Strategie**	**4. Quartal 97**
Command & Conquer 3: Tiberium Sun	**Virgin/Westwood Studios**	**Echtzeit-Strategie**	**1. Quartal 98**
Condemned	Acclaim/Probe	Flugsimulation	4. Quartal 97
Confirmed Kill	Eidos Interactive	Flugsimulation	3. Quartal 97
Conquest Earth	**Eidos Interactive**	**Echtzeit-Strategie**	**Juli 97**
Constructor	Acclaim	Strategie	August 97
Curse of Monkey Island (MI 3)	**LucasArts**	**Adventure**	**3. Quartal 97**
Dark Colony	Gametek	Echtzeit-Strategie	Juni 97
Dark Earth	Mindscape	Action-Adventure	3. Quartal 97
Dark Reign	**Activision**	**Echtzeit-Strategie**	**August 97**
Deadlock 2	Accolade	Strategie	4. Quartal 97
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	3D-Adventure	September 97
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	3. Quartal 97
Demonworld	Ikarion	Strategie	Juli 97
Der Industriegigant	Jo Wood	Wirtschaftssimulation	Juni 97
Dominion	**7th Level**	**Echtzeit-Strategie**	**Juli 97**
Dungeon Keeper	**Bullfrog**	**Action/Strategie**	**Juli 97**
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	3. Quartal 97
F1 Manager Professional	Software 2000	Wirtschaftssimulation	Juli 97
Falcon 4.0	MicroProse	Flugsimulation	3. Quartal 97
Fireball A440 (= The Race)	GT Interactive/Terratools	Rennspiel	3. Quartal 97
Flight Unlimited 2	**Looking Glass**	**Flugsimulation**	**August 97**
Floyd	**Adventure Soft**	**Adventure**	**August 97**
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	3. Quartal 97
Flying Nightmares	Eidos Interactive	Flugsimulation	3. Quartal 97
Formula Karts	Sega	Rennspiel	Juni 97
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennsimulation	4. Quartal 97
Great Courts 3	Blue Byte	Sportspiel	3. Quartal 97
GT Racing 97	Ocean/Infogrames	Rennspiel	3. Quartal 97
Guts 'N' Garters	Ocean	Action Adventure	Juni 97
Hardcore 4x4	Gremlin Interactive	Rennspiel	Juli 97
Hardwar	Gremlin Interactive	Flugsimulation	Mai 97
Hattrick! Wins	Ikarion	Wirtschaftssimulation	Juli 97
Heart Of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	3. Quartal 97
Hexen 2	Activision	3D-Action	August 97
iF22 ASF	Interactive Magic	Flugsimulation	3. Quartal 97
Ignition	Virgin	Rennspiel	3. Quartal 97
iM1A2 Abrams	Interactive Magic	Panzer-Simulation	Mai 97
Imperialism	SSI	Strategie/WiSim	September 97
Incredible Hulk	BMG Interactive	Action	3. Quartal 97
Independence Day	Fox Interactive	Action	Juni 97
Into the Shadows	GT Interactive	3D-Action/Rollenspiel	3. Quartal 97
Island of Dr. Moreau	Psygnosis	Action-Adventure	3. Quartal 97
Jack Orlando	Topware	Adventure	Juli 97
Jedi Knight	**LucasArts**	**3D-Action**	**3. Quartal 97**
King's Quest 8: The Mask of Eternity	**Sierra**	**Adventure**	**4. Quartal 97**
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	**Virgin/Westwood Studios**	**Rollenspiel**	**September 97**

Game It! PRÄSENTIERT GAME HITS

Kurz vor der E3 in Atlanta (findet Mitte Juni statt) mag sich kaum noch ein Hersteller auf definitive Release-Termine festlegen. Denn eins ist sicher: nach dieser Messe wird es nicht nur eine Menge Ankündigungen, sondern auch mindestens so viele Verschiebungen bisheriger Veröffentlichungs-Termine geben. Zumindest ein Dauer-Kandidat wird in Kürze aus unserer Liste verschwinden: Bullfrogs Strategie-Hit Dungeon Keeper - mehr dazu im Review in dieser Ausgabe.

Legacy of Kain	Activision	Adventure	August 97
Little Big Adventure 2	Adeline	Geschicklichkeit	Juli 97
Machine Hunter	Eidos Interactive	3D-Shooter	3. Quartal 97
MageSlayer	Raven Software	3D-Action	4. Quartal 97
Master of Dimension	Eidos Interactive	Adventure	3. Quartal 97
Mech Commander	MicroProse	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 97
MicroMachines 3	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal 97
Millennium Four: The Right	5D Games	3D Action	Oktober 97
Motormash	Ocean/Infogrames	Rennspiel	3. Quartal 97
Myst 2: Riven	Broderbund	Adventure	September 97
NHL Breakaway Hockey	Acclaim	Sportspiel	August 97
Nightmare Creatures	Mindscape	Action-Adventure	3. Quartal 97
No Respect	Ocean	Shoot'em Up	Juni 97
Outpost 2	Sierra	Strategie	August 97
Outrage	Broderbund	Action	Oktober 97
Pacific General	SSI	Strategie	September 97
Panzer '97	SSI	Strategie	November 97
Pax Imperio 2	THQ	Strategie	4. Quartal 97
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal 97
Populous 3	**Electronic Arts**	**Strategie**	**4. Quartal 97**
Power F1 Version 2.0	Eidos Interactive	Rennspiel	November 97
Quest For Glory 5: Dragonfire	Sierra	Adventure	3. Quartal 97
R.I.O.T.	Psygnosis	Action/Sport	Juni 97
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	3. Quartal 97
Rebel Moon Rising (MMX)	GT Interactive	Shoot'em Up	Juni 97
Rebellion	**LucasArts**	**Strategie**	**August 97**
Red Baron 2	**Sierra**	**Flugsimulation**	**3. Quartal 97**
Resident Evil	Virgin	3D-Actionadventure	Oktober 97
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	3. Quartal 97
Riverworld	Cryo	Adventure	3. Quartal 97
Sea Wars	Sierra	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 97
Sean Dundee's World Club Football	Ubi-Soft	Fußballspiel	Juni 97
Shadow Warrior	3D Realms	3D-Action	3. Quartal 97
Siege (Arbeitstitel)	Konami	Echtzeit-Strategie	September 97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	Juli 97
Silent Hunter Patrol Disk 2	SSI	U-Boot-Simulation	Juni 97
Simon the Sorcerer 3	**Adventure Soft**	**Adventure**	**1. Quartal 98**
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	3. Quartal 97
Spiderman 2099	Mindscape	Beat'em Up	3. Quartal 97
Spirit Master	Acclaim/Probe	Beat'em Up	4. Quartal 97
Star Trek Deep Space Nine	**GT Interactive**	**Desktop Entertainment**	**Juni 97**
Star Trek Voyager	**GT Interactive**	**Desktop Entertainment**	**Juni 97**
Star Trek: Return to Vulcan	**Interplay**	**Adventure**	**4. Quartal 97**
StarTrek: Starfleet Academy	**Interplay**	**SciFi-Action**	**Juli 97**
StarCraft	**Blizzard**	**Echtzeit-Strategie**	**3. Quartal 97**
Steel Legions	Eidos Interactive	3D-Action/Strategie	Juni 97
Stratosphere	Acclaim	Strategie	August 97
Swing	Software 2000	Geschicklichkeit	Juni 97
Team Apache	Eidos Interactive	Hubschrauber-Simulation	3. Quartal 97
The Dark Project	**Looking Glass**	**Rollenspiel**	**November 97**
The Drowned God	Eidos Interactive	Rollenspiel/Adventure	3. Quartal 97
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	November 97
The Fallen	Psygnosis	Adventure	3. Quartal 97
The Prey	3D Realms	3D-Action	3. Quartal 97
The X-Files	Fox Interactive	Adventure	September 97
Thunder Truck Rally	Psygnosis	Rennspiel	3. Quartal 97
Tigershark	GT Interactive	3D-Action	Juni 97
Titanic	Bomico	Adventure	September 97
Tomb Raider 2	**CORE Design**	**3D-Action**	**November 97**
Turok 1.5	Acclaim		4. Quartal 97
Ultima 9	**Origin**	**Rollenspiel**	**3. Quartal 97**
UltimaOnline	Origin	Rollenspiel	2. Quartal 97
Vette	MicroProse	Rennspiel	3. Quartal 97
Viper	GT Interactive	Hubschrauber-Simulation	Juni 97
Virtual On	Sega	Arcade Action	Juni 97
War Inc.	Interactive Magic	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 97
Warbreeds	Broderbund	Strategie	3. Quartal 97
WarCraft-Adventure	**Blizzard**	**Adventure**	**3. Quartal 97**
Warlords 3	Broderbund	Strategie	August 97
wipEout 2097	Psygnosis	Rennspiel	Juni 97
Woodruff 2	Sierra/Coktel Vision	Adventure	4. Quartal 97
World Wide Soccer	Sega	Sportspiel	Juli 97
X-Car	Virgin/Bethesda Softworks	Rennspiel	Juni 97
X-COM: The Apocalypse	**MicroProse**	**Strategie/Action**	**3. Quartal 97**
You don't know Jack	BMG Interactive	Quiz	4. Quartal 97
Zork: Grand Inquisitor	Activision		September 97



X-Wing vs. TIE Fighter

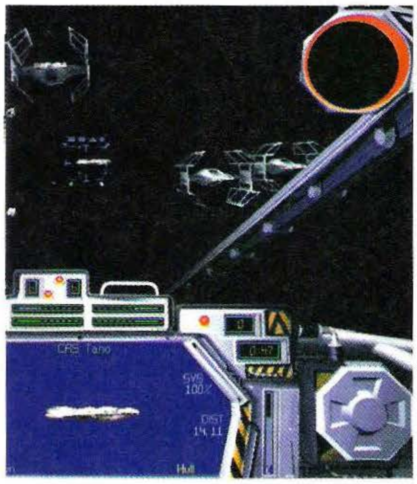
Teamwork

1997 steht im Zeichen von Star Wars. LucasFilm erzielt mit der Neuveröffentlichung der Kinofilme neue Umsatzrekorde, und LucasArts liefert die passenden Spiele dazu. Während man mit Jedi Knight und Rebellion eher traditionelle Wege beschreiten wird, richtet sich X-Wing vs. TIE Fighter an eine bislang gänzliche unbekannte Zielgruppe, nämlich an die Multiplayer-Gemeinde.

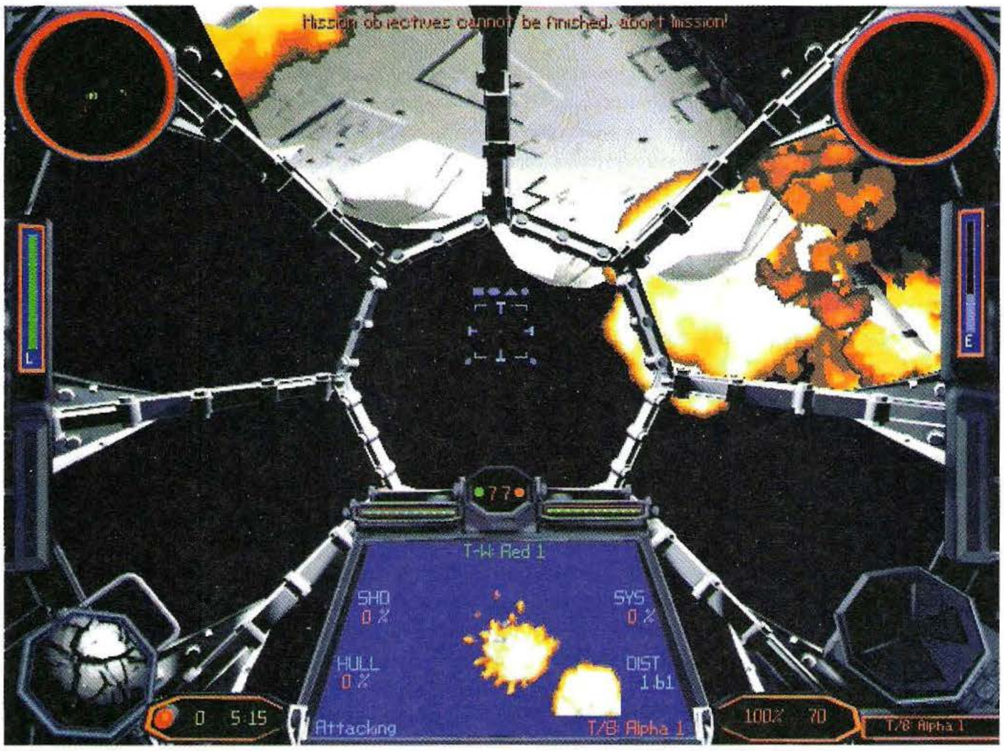
Das Schlagwort „Multiplayer" hat also auch LucasArts bzw. die Entwickler Totally Games in seinen Bann gezogen. Trotz vehementer Nachfragen von Spielerseite hatte das Team um Larry Holland lange Zeit propagiert, daß ein Multiplayer-Modus weder für X-Wing noch für TIE Fighter wirklich Sinn machen würde. Die Zeiten haben sich jedoch geändert, das Internet boomt und die Anzahl der Büro-Netzwerke, die nicht nur für Anwendungen, sondern auch für Spiele genutzt werden, wächst stetig – auch wenn das der Boß natürlich nicht besonders gerne sieht. Diese Umstände haben LucasArts schließlich überzeugt, mit X-Wing vs. TIE Fighter eine Multiplayer-fähige Weltraumschlacht auf die Beine zu stellen, an der bis zu acht Spieler teilhaben können.

Die Spielmodi

Startet man X-Wing vs. TIE Fighter zum ersten Mal, so kann man seinen Piloten anlegen. Ob man für das Imperium oder für die Rebellen in die Schlacht zieht, entscheidet sich später bei der Auswahl der Missionen. Auf dem Hauptbildschirm werden nun in Zukunft der erworbene Rang, die erforderlichen Erfahrungspunkte bis zur nächsten Beförderung und zahlreiche Statistiken (Trefferquote, Abschüsse) ausgegeben. Die anwählbaren Aufträge wurden für verschiedene Spielergruppen gestaltet, denn spielt man beispielsweise zu acht, so werden wesentlich mehr Gegner erforderlich als bei einem Spiel zu zweit. Es gibt je-



Die Engine ist auch auf schwächeren Rechnern erstaunlich schnell, nur bei großen Objekten wird's langsamer.

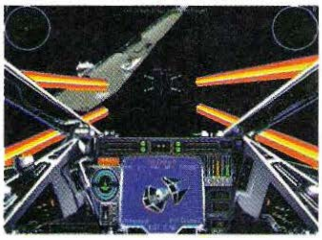


Raumschiffe explodieren bei X-Wing vs. TIE Fighter nicht einfach mit einem großen Knall, sondern über einige Sekunden hinweg - der Effekt wird dadurch natürlich noch spektakulärer.

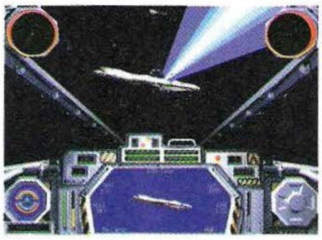
doch immer die Möglichkeit, die fehlenden Mitspieler durch den Computer ersetzen zu lassen – das gilt natürlich auch dann, wenn man solo das Weltall unsicher machen möchte.
Bei der Multiplayer-Variante kann außerdem jeder Spieler einzeln festlegen, für welche Seite er Partei ergreifen und welches Raumschiff er mit welcher Bewaffnung fliegen möchte. Unterteilt werden diese Missionen in Trainings- und Kampfeinsätze. Diese beiden Modi unterscheiden sich vor allem darin, daß man bei einem Abschuß (Kampfeinsatz) nicht mehr ins Geschehen eingreifen kann – man muß die Schlacht auf einer zoom- und drehbaren Karte mitverfolgen und seinen Kollegen die Daumen drücken.
In der Spielart „Melee" kann man gegen andere Mitspieler in einer Art „Deathmatch" antreten. Zu Beginn wird ein Zeitlimit festgelegt, und wer danach die meisten Abschüsse verzeichnen kann, steht als Sieger da.

Keine Geschichte

Daß das Hauptaugenmerk auf die Mehrspieler-Option gelegt wurde, wird schon aufgrund



Man muß schon sehr wagemutig sein, um einen Sternenzerstörer mit einem X-Wing anzugreifen.



Mit der Ion Cannon lassen sich gegnerische Schiffe außer Gefecht setzen, ohne sie zu zerstören.



Wenn ein Objekt explodiert, zerspringt es in viele Einzelteile, mit denen man auch kollidieren kann.

Performance

Auf dem Prüfstand machte X-Wing vs. TIE Fighter eine hervorragende Figur. Das Spiel bietet zahlreiche Möglichkeiten, um eine annehmbare Geschwindigkeit auf verschiedenen Rechnersystemen aufrechtzuerhalten. In unserem Test haben wir alle Optionen angeschaltet, wie beispielsweise 65.000 Farben, alle Texturen sowie Licht- und Schatteneffekte. Außerdem gelten die Angaben für eine Schlacht mit sehr vielen Raumschiffen und riesigen Sternenzerstörern. Bei kleineren Auseinandersetzungen reduzieren sich natürlich die Anforderungen an die Rechenleistung. Auch die Farbtiefe spielt hier eine große Rolle. Setzt man sie auf 256 Farben, so genügt schon ein Pentium 133 mit 16 MB RAM, um X-Wing vs. TIE Fighter absolut flüssig spielen zu können.

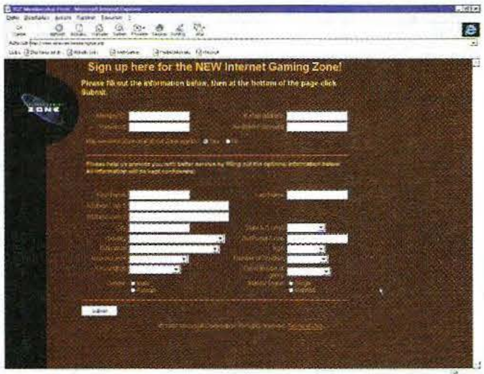
Rechner	Pentium 90 16 MB RAM	Pentium 166 16 MB RAM	Pentium 166 32 MB RAM
Shiny DOS	26	38	41
Shiny Windows	23	41	47
320x200 256 Farben	● (grün)	● (grün)	● (grün)
320x200 HiColor	● (gelb) ● (rot)	● (gelb)	● (grün)
640x480 256 Farben	● (rot)	● (grün) ● (gelb)	● (grün)

● (grün) = flüssig spielbar ● (gelb) = spielbar ● (rot) = nicht spielbar

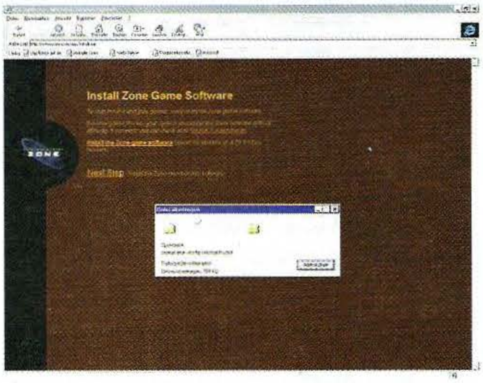
Multiplayer

Im Netzwerk macht X-Wing vs. TIE Fighter natürlich am meisten Spaß. In diesem Modus können bis zu acht Spieler in die Schlacht ziehen. Ob man sich auf die Seite der Imperialen bzw. der Rebellen schlägt, bleibt jedem selbst überlassen: Per Mausklick wählt man die gewünschte Staffel, das Raumschiff und die Bewaffnung. Über Modem bzw. Nullmodem (serielles Verbindungskabel) läßt sich nur zu zweit spielen. Dabei wird ein Rechner zum Host (Gastgeber) ernannt, auf dem dann alle relevanten Berechnungen gemacht werden – auch im Netzwerk bzw. Internet wird diese Technik angewendet. Deshalb ist es besonders wichtig, daß der Host über ein leistungsstarkes System verfügt. Genügt als Mitspieler ein Pentium 133 mit 16 MB RAM, um X-Wing vs. TIE Fighter in seiner ganzen Pracht genießen zu können, so sollte man als Gastgeber zumindest über einen Pentium 166 mit 32 MB RAM verfügen – sonst kommt es zu unschönen Aussetzern. Für das Spiel via Internet hat LucasArts eine exklusive Vereinbarung mit der von Microsoft geführten Internet Gaming Zone getroffen. Was bedeutet das für den Spieler? Zunächst einmal muß man sich den Internet Explorer 3.02 besorgen, denn mit einem äquivalenten Netscape Navigator gibt es keine Möglichkeit, auf die Internet Gaming Zone zu kommen. Meldet man sich zum ersten Mal an, so müssen einige persönliche Angaben gemacht und knapp vier Megabyte Software über den Explorer als PlugIn installiert werden. Jetzt ist alles startklar, die Internet Gaming Zone kann kommen. Über ein Menü läßt sich auswählen, von welchem Kontinent man kommt. Da die Internet Gaming Zone nicht als Server fungiert, sondern lediglich Verbindungen zwischen den spielenden Rechnern (durch Austausch von IP-Adressen) herstellt, ist dieser Menüpunkt besonders wichtig. In einer Liste am rechten Bildschirmrand wird dargestellt, wer gerade online ist, wer spielt und wer auf ein Spiel wartet. Darüber hinaus geben verschiedene Farben an, wie gut die Verbindung (die Datentransferrate) des jeweiligen Spielers ist, so daß man relativ gut abschätzen kann, mit welchen Piloten ein „ruckelfreies" Match möglich ist. Oft hilft aber auch die einfache Frage, ob irgendwelche Spieler aus Deutschland anwesend sind. In diesem Fall gibt es die geringsten Geschwindigkeitsprobleme.

Um das Problem mit den Übertragungsraten in den Griff zu bekommen, arbeitet man, laut Totally Games-Chef Larry Holland, bereits an einem Patch – wann dieser erscheint, ist allerdings noch nicht bekannt.



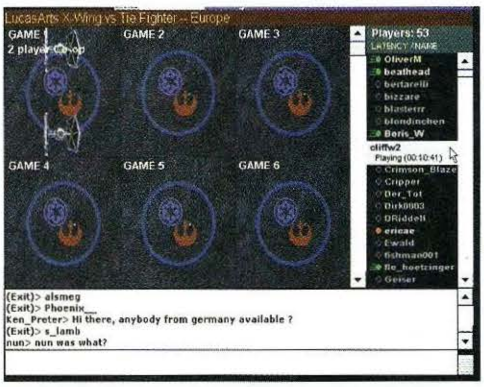
Zunächst muß man sich in der Internet Gaming Zone anmelden. Nach ein paar persönlichen Angaben bekommt man ein Paßwort, das den späteren Zugang zur Zone erheblich erleichtert.



Die Software für die Internet Gaming Zone kann jetzt heruntergeladen und anschließend installiert werden-leider erfordert diese Prozedur manuelle Klickarbeit.



Im Hauptmenü läßt sich der gewünschte „Zone Match Room" auswählen. Europa sollte hier immer die erste Wahl darstellen. Hier treffen sich normalerweise auch die meisten Spieler.



Im eigentlichen Menü kann nun mit anderen Spielern gechattet werden, die Punkte vor dem Namen (an der rechten Seite) geben die Geschwindigkeit der bestehenden Internet-Verbindung an.

der komplett fehlenden Story offensichtlich. Man bekommt zwar zu Beginn einer Mission die jeweiligen Aufgaben ansprechend präsentiert, aufwendige Zwischensequenzen darf man aber nicht erwarten – selbst eine Sprachausgabe sucht man leider vergeblich. Darüber hinaus wurden die einzelnen Missionen nicht zu Kampagnen zusammengefaßt (wie bei X-Wing oder TIE Fighter), sondern lassen sich alle getrennt anwählen. Dadurch entfällt ein großer Teil der Motivation, die die beiden Vorgänger ausgezeichnet hat. Man muß sich nicht mehr voranarbeiten, sondern kann einfach per Mausklick einsteigen – das hätte man cleverer lösen können.

Im Internet wirkt sich dieses Problem nicht ganz so tragisch aus. Seit dem Tag der Veröffentlichung schießen Homepages zu X-Wing vs. TIE Fighter wie Pilze aus dem Boden. Ein paar Fans haben sogar ihr eigenes Spiel im Spiel entwickelt, indem sie ein eigenes Sonnensystem mit Planeten und Monden erschaffen haben. Beteiligte Spieler fliegen nun Einsätze und müssen versuchen, möglichst viele Planeten für das Imperium oder die Allianz zu erobern. Eine wirklich spannende Idee, die mit Sicherheit von vielen kopiert und weitergeführt wird.

Bewährtes Gameplay, neue Grafik

Das Gameplay hat sich im direkten Vergleich zu den beiden Vorgängern kaum geändert. Die Raumschiffe zeichnen sich durch unterschiedliche Eigenschaften aus, dennoch sind alle relativ leicht unter Kontrolle zu bringen. In Arbeit artet X-Wing vs. TIE Fighter erst aus, wenn man in der höchsten Schwierigkeits-

stufe spielen möchte – jetzt werden zahlreiche Tastaturkommandos notwendig, um beispielsweise eine im Anflug befindliche Lenkrakete erfolgreich abzuwehren oder seinen Wingmen eindeutige Befehle zu erteilen.
In puncto Grafik hat sich hingegen eine ganze Menge getan. Die neue Engine kann mit jedem Konkurrenzprodukt (Privateer 2, Wing Commander 4) gleichziehen und streckenweise sogar neue Akzente setzen. Vor allem die realistischen Licht- und Schatteneffekte, die beim Aufprall eines Lasergeschosses dargestellt werden, können immer wieder begeistern. Wird ein feindliches Zielobjekt zerstört, so blitzen zunächst kleinere Explosionen auf, bis das Raumschiff schließlich mit einer gewaltigen Explosion von der Bildfläche gefegt wird und in kleinste Einzelteile zerspringt. Die phantastischen Soundeffekte und der bombastische Soundtrack, der übrigens im Audio-Format vorliegt, machen die Illusion letztlich perfekt – man wird zu einem Teil von Star Wars.

Oliver Menne ■





Im Anflug auf den Hangar eines Sternenzerstörers: Die Größe dieser riesigen Raumschiffe kann auch im Spiel beeindrucken.

Statement



Obwohl X-Wing vs. TIE Fighter hält, was von LucasArts versprochen wurde, macht sich dennoch ein wenig Enttäuschung breit. Zwar handelt es sich um ein lupenreines Actionspiel, das sowohl im Netzwerk als auch im Internet für lange Zeit begeistern kann, allerdings hatte man insgeheim doch auf einen würdigen Nachfolger zu TIE Fighter gehofft – und einen Storymode für die Solo-Missionen zu integrieren, kann doch nicht die schwierigste Aufgabe sein. Für Ende des Jahres ist jedoch schon die erste Zusatz-CD-ROM geplant, und vielleicht werden die Rufe der Spieler diesmal erhört und eine kleine, aber spannende Hintergrundgeschichte hineingestrickt.





Vor einer Auseinandersetzung können Sie die einzelnen Staffeln und die gewünschten Raumschiffe in einem übersichtlichen Menü festlegen.

Die Telefonleitung glüht

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	4
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Lucas Arts
Preis	ca. DM 90,-
Release	Mai 1997

Einzelspieler

Fliegt man X-Wing vs. TIE Fighter auf eigene Faust, so kann zwar anfangs die hervorragende Engine begeistern, nach einiger Zeit verliert das Spektakel jedoch an Faszination, und es bleiben nette Missionen, die unzusammenhängend aneinandergereiht wurden. Da können auch die umfangreichen Statistiken, die für jeden Piloten zur Verfügung stehen, nicht mehr viel herausreißen.

RANKING

3D-Action	
Grafik	87%
Sound	91%
Handling	90%
Spielspaß	63%

Mehrspieler

Versucht man im Verbund mit anderen Spielern das Imperium bzw. die Allianz zu zerschlagen, so ist dauerhafter Spielspaß garantiert. Lediglich die mäßigen Übertragungsraten nach Amerika können hier für Frust sorgen. Trifft man sich jedoch mit Freunden aus Europa, so sollten in der Regel keine größeren Probleme entstehen und das Spiel reibungslos ablaufen.

RANKING

3D-Action	
Grafik	87%
Sound	91%
Handling	90%
Spielspaß	86%



The Last Express

Trainspotting

Jordan Mechner ist vielleicht keiner, bei dessen Namen man als PC-Spieler vor Ehrfurcht zwangsläufig auf die Knie sinkt. Aber er hat immerhin im Alleingang ein paar ganz ansehnliche Action-Klassiker programmiert: Karateka und Prince of Persia Teil 1 und 2. Und die häufigste Frage, die dem etwas schüchternen Programmierer in den letzten Monaten gestellt wurde, lautet: Warum entwickelst ausgerechnet DU ein Adventure? Wer vorher sein The Last Express gespielt hat, hätte sich diese Frage sparen können...

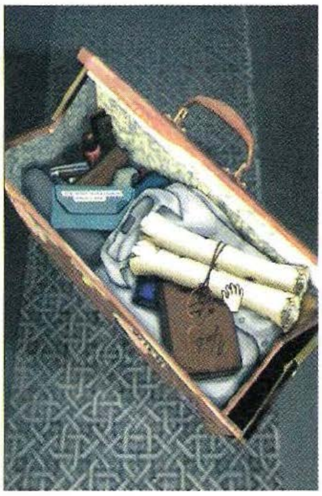


Mit der Taschenuhr spult man die Story zur gewünschten Stelle zurück.

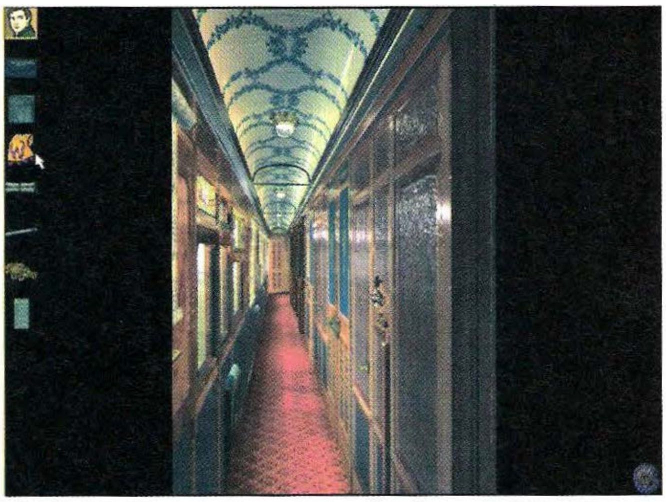
Bevor die Story überhaupt so richtig beginnt, ist der Zug auch schon abgefahren. Genauer gesagt, der Orient Express auf seiner Reise von Paris nach Konstantinopel, der als Treffpunkt für den steckbrieflich gesuchten Robert Cath und seinen alten Kumpel Tyler Whitney dienen soll. Wer zu spät kommt, den bestraft ein leeres Gleis, und deshalb muß Cath vom Motorrad aus auf den altehrwürdigen Zug aufspringen. Als er in einem unbeobachteten Moment Tylers Schlafwagen-Abteil betritt, stolpert er über dessen blutüberströmte und übel zugerichtete Leiche. Und damit fangen die Probleme erst so richtig an: Wie kriegt man die Blutflecken wieder aus dem guten Teppich? Wohin mit der Leiche? Und vor allen Dingen: Wer war's? Nachdem Cath von Schaffnern und Mitreisenden fälschlicherweise für Whitney gehalten wird, übernimmt er notgedrungen dessen Rolle und muß schon bald feststellen, daß er sich in einem undurchsichtigen Netz unterschiedlichster Interessen verfangen hat. Und das ausgerechnet in den Wirren des Jahres 1914, als Europa nach dem Attentat auf Erzherzog Ferdinand in Sarajewo kurz vor dem Ausbruch eines Krieges steht. Mit an Bord: ein Anführer der serbischen Untergrundorganisation „Die Schwarze Hand", seine drei zwielichtigen Begleiter, ein neureicher Waffenfabrikant aus Deutschland, eine durchtriebene Agentin aus Österreich und ihr vorzugsweise des Nachts engagiert kläffender Husky, ein greiser russischer Adliger und seine Enkelin, ein rachsüchtiger Anarchist, zwei adrette Fräulein, die offenbar den Weltrekord im Dauerquasseln einstellen wollen, ein vermögender Kunstsammler, seine ergebene Dienerin, eine dreiköpfige französische Familie mit einem auffallend antiautoritär erzogenen Bengel, ein Araber inklusive komplettem Harem und natürlich das höchst zuvorkommende Personal des First Class-Zuges.

Starlight Express

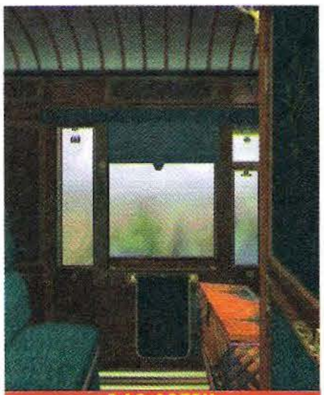
The Last Express spielt ausschließlich auf den Fluren und in den Abteilen des legendären „Orient Express", spätestens seit Agatha Christies Roman und der prominent besetzten Verfilmung mindestens so berühmt wie die „Dicke Emma" von Lukas dem Lokomotivführer. Die Crew um Designer Jordan Mechner hat einen nicht unwesentlichen Recherche-Aufwand betrieben, um die Ausstattung der luxuriösen Waggons mit ihrem prächtigen Art Deco-Inventar so authentisch wie möglich in gerenderte Grafiken (640x480 Bildpunkte, HighColor, 65.000 Farben) zu übertragen. Und damit nicht genug: Von Zeitungsausschnitten über die Kleidung bis hin zu den Frisuren und Formulierungen wurde penibel auf



Falls Gegenstände mitgenommen oder angeschaut werden können, verwandelt sich der Mauscursor in eine Hand.



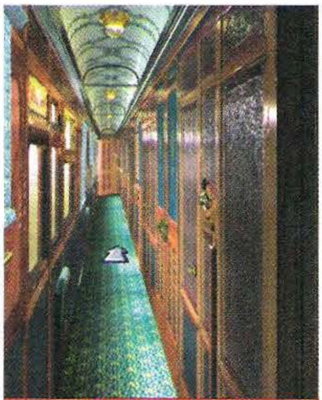
Wie hier beim Marsch durch den Gang wird häufig nur ein Teil des Bildschirms genutzt. Auf der linken Seite: das betont übersichtliche Inventory.



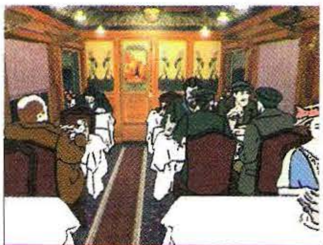
DAS ABTEIL



DAS BADEZIMMER



DER KORRIDOR



DER SPEISEWAGEN



DER SALON

historische Originaltreue geachtet. Rund dreißig Charaktere verteilen sich auf die Welt von The Last Express, die gerade mal aus Salon, Speisewagen, Gepäck-Waggon, einem Privat-Wagen und zwei Schlafwagen mit jeweils acht Abteilen besteht.

Daumenkino

Mechners Prince of Persia wurde seinerzeit hauptsächlich wegen der geschmeidigen Bewegungsabläufe des Helden-Sprite in den höchsten Tönen gepriesen. Eins steht fest: Wegen seiner Animationen wird The Last Express bestimmt nicht in die Computerspiel-Geschichte eingehen. Denn was als Screenshot noch richtig gut aussieht, entpuppt sich in der Praxis als holprige Daumenkino-Animation, bei der einfach vom einen zum anderen Frame umgeblendet wird. Ein vermuteter „künstlerischer" Anspruch dieser Technik kann als unwahrscheinlich angesehen werden, zumal hin und wieder absolut flüssige Animationen zu sehen sind. Offensichtlich ist es den Programmierern nicht gelungen, eine HiColor-Hintergrundgrafik ruckelfrei mit einer Comic-Animation zu kombinieren. Das CD-ROM-Laufwerk ist bereits jetzt pausenlos damit beschäftigt, die Daten der Grafiken rechtzeitig in den Speicher zu schaufeln. Daß die Mimik und Gestik der Charaktere trotzdem derart lebensecht rüberkommt, liegt an einem raffinierten Verfahren, bei dem alle Szenen zunächst mit Schauspielern gefilmt und anschließend ins Comic-Format übertragen werden.

Feiner Zug

Zu den faszinierendsten Effekten gehört die konsequent durchgezogene Ich-Perspektive: Wenn Sie auf dem Korridor unterwegs sind, laufen beispielsweise die Schaffner an Ihnen vorbei, schauen Ihnen direkt ins Gesicht und grüßen mit einem ergebenen „Bonjour, Monsieur!". Nur in den zahllosen Cutscenes wird in die Totale umgeschaltet, und die Kamera zeigt Cath alias Tyler bei launigen Gesprächen mit anderen Passagieren. Gesteuert wird The Last Express wie ein gewöhnlicher Myst-Abkömmling: Pfeile deuten die Richtungen an, in die Sie Ihren Blick schweifen lassen können. Verzichten müssen Sie auf einen Rundumblick à la Zork: Nemesis, der sich vor allem in den Abteilen angeboten hätte; stattdessen wird schrittweise von einer Ansicht zur anderen gewechselt. Locations kann man leider nicht direkt ansteuern,



Mann über Bord: Cath muß seinen toten Kumpel „entsorgen", ehe der Zug in den nächsten Bahnhof einläuft und die Leiche entdeckt wird.

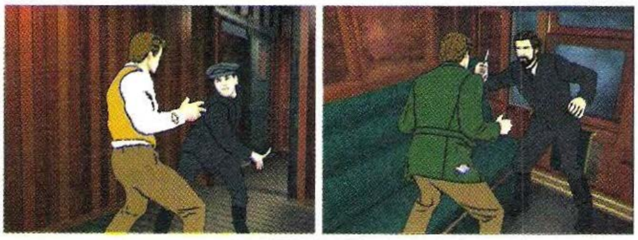


Die meisten Gegenstände können genauer betrachtet werden.

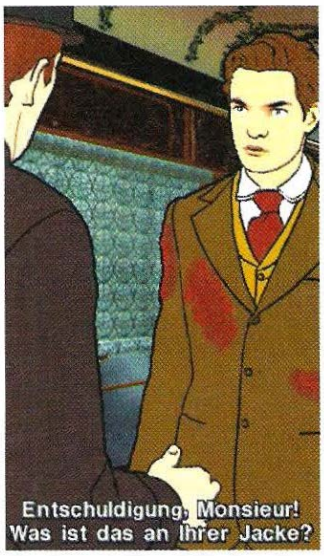


Nicht alle Mitreisenden reagieren auf Dauer-Klopfen an der Tür gelassen.

Virtua Fighter



Kein Pardon: Selbst der friedlichste Adventure-Spieler wird in regelmäßigen Abständen mit Action-Sequenzen konfrontiert, die sich allenfalls per Cheat umgehen lassen. Durch exakt getimte Mausklicks weicht Cath den Messer- und Schwertattacken aus oder blockt geschickt mit einem Stemmeisen ab. Die zunehmend schwieriger werdenden, weil immer länger dauernden Duelle dürfen beliebig oft wiederholt werden.

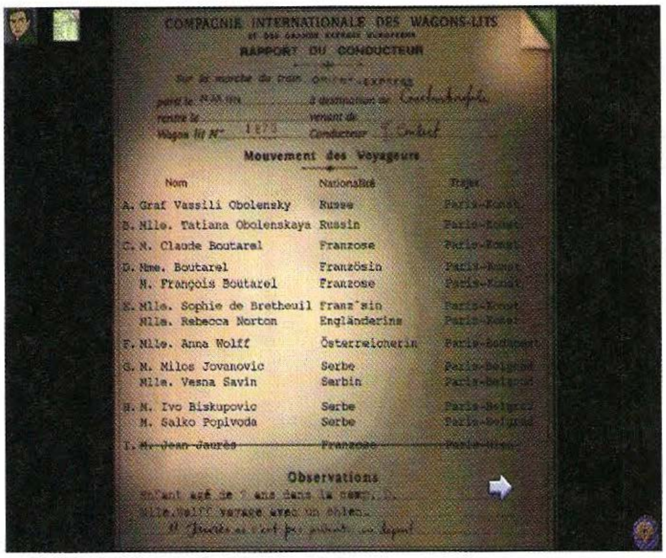


Abteilung „Anfängerfehler": Caths Jacke weist verräterische Spuren auf.

was mitunter recht lästig werden kann – von „ganz vorne" bis „ganz hinten" sind's immerhin über 50 (!) Mausklicks, ohne daß etwas Nennenswertes passiert. Immerhin dürfen komplette Waggons per Doppelklick automatisch durchwandert werden. Hört sich fast wie eine gute Idee an, wenn man nicht trotzdem den gesamten Marsch durch den jeweiligen Abschnitt anschauen müßte.

Just in time

The Last Express ist ein Echtzeit-Adventure. Egal, wo Sie sich befinden, mit wem Sie sich unterhalten oder was Sie gerade tun – die Zeit schreitet munter voran. Die Reisegäste führen ein regelrechtes Eigenleben: Sie verlassen ihre Abteile, streiten sich hinter verschlossenen (aber glücklicherweise nicht schalldichten) Türen, spielen Schach im Salon, lesen Zeitung, nehmen ihr Mittagessen ein, beschweren sich über zu lautes Hundegebell, plaudern über die politische Lage und entschuldigen sich permanent, wenn sie sich im engen Gang an Ihnen vorbeiquetschen. Der Haken: Zu genau festgelegten Zeitpunkten (z. B. beim Zwischenstopp am nächsten Bahnhof) müssen bestimmte Schlüsselaktionen erledigt sein, da Cath ansonsten ermordet oder verhaftet wird. In diesem Fall stellt sich die Uhr automatisch zurück (unter Umständen gleich mehrere Spiel-Stunden), und Sie können nochmal Ihr Glück versuchen. Der „Gut, dann lad', ich halt einen Spielstand..."-Einwand gilt nicht: Ihre Fortschritte werden nur automatisch nach wichtigen Sequenzen und natürlich beim Verlassen des Spiels abgespeichert. Ebenfalls störend: Die Zeit kann zwar zurück-, aber nicht vorgestellt werden – ein echtes Ärgernis, wenn man des Rätsels Lösung zu kennen glaubt und



Sobald der Schaffner seinen Platz verläßt, schnappt sich Cath die Belegungsliste der Schlafwagen-Abteile, was die Orientierung im Zug enorm erleichtert.

trotzdem einige Minuten warten muß, bis beispielsweise ein Konzert zu Ende ist oder sich Herr Schmidt vom Mittagstisch ins Abteil zurückbequemt.

Multikulturelle Gesellschaft

Mechner kann vielleicht eine gute Story erzählen, geniale Puzzles austüfteln kann er nicht. Die Komplettlösung (ist für die nächste Ausgabe in Vorbereitung) findet bequem auf einer DIN A4-Seite Platz. 90% der Zeit ist man ohnehin mit dem Auf- und Ablatschen der Flure und dem Anklopfen an Türen beschäftigt – alles andere ergibt sich mehr oder weniger zufällig durch gelegentliche Smalltalks und das schamlose Belauschen von Gesprächen. Kein Wunder, daß nicht mal ein gutes Dutzend an Gegenständen während der Fahrt ihren Besitzer wechselt – da fühlt sich auch der Gelegenheits-Abenteurer dezent unterfordert. Wenn's nicht gar so negativ klingen würde, könnte man The Last Express deshalb fast schon in die Schublade „Interaktiver Spielfilm" stecken. Abrundendes i-Tüpfelchen: die perfekte deutsche Version. Selbst Tagebuch-Einträge und Zeitungsartikel wurden mit Akribie übersetzt. Daß das französische Personal nach wie vor Französisch spricht und nur durch Untertitel verständlich gemacht wird, kommt der Atmosphäre ungemein zugute.

Petra Maueröder ■

Statement



Wenn peinliche Drei-Phasen-Animationen, billige Ausprobier-Rätsel und einige krachige Spieldesign-Schnitzer nebensächlich werden, dann muß es sich schon um ein ganz besonderes Adventure handeln. The Last Express ist so ein Programm – verblüffend, was die unglaublich realistisch wirkende Echtzeit-Umgebung aus einem Minimalst-Adventure zaubert. Zum 80-Prozenter hat's für Brøderbunds Zugnummer aber nicht gereicht – dafür ist die Fahrt zu kurz, der Leerlauf zu groß, der Marathonlauf durch die Abteile zu nervig und das Kampfsystem zu überflüssig. Und das Inventory zu klein: Zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein löst geschätzte drei Viertel aller Puzzles. Dazwischen gibt's viel zum Ausprobieren, mehrere gangbare Lösungswege, geschliffene Dialoge und vor allem jede Menge Hochspannung – schlecht für Brøderbund, daß angeknabberte Fingernägel nicht in die Spielspaß-Wertung einfließen. Trotz der erwähnten Schwächen (einzeln betrachtet vernachlässigbar, in der Summe bedenklich) ist das An-einem-Wochenende-hat-man's-durch-Adventure durchaus sein Geld wert.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC
SVGA	ModemLink
DOS	Netzwerk
WIN 95	Internet
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 35 MB

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 35 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	65%
Sound	75%
Handling	60%
Spielspaß	75%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Brøderbund
Preis	ca. DM 80,-
Release	Mai '97

Pro Pinball - Timeshock!

Schockierend

Auf der Liste der am sehnlichsten erwarteten Spiele ist auf den ersten fünfzig Rängen sicher keine Flippersimulation zu finden. Angesichts der Produktphilosophie einiger Hersteller ist das auch kein Wunder. Unter den Programmierteams, die die Weiterentwicklung des Genres in den letzten Jahren konsequent gebremst haben, rangiert 21st Century an erster Stelle. Aber auch andere renommierte Hersteller halfen fleißig mit: Nachdem sich herumgesprochen hatte, daß mit Flipperspielen ohne großen Aufwand ganz ordentlich Geld gemacht werden kann, zogen viele von ihnen mit Billigproduktionen nach.



Vor rund einem Jahr erreichte die Massenfertigung schließlich ihren Höhepunkt. Innerhalb von 10 Monaten erschienen über ein Dutzend mittelmäßiger Flipper, von denen über die Hälfte nur auf Masse statt auf Klasse setzten. Die beiden löblichen Ausnahmen kamen von Virgin (Tilt!) und Empire Interactive (Pro Pinball - The Web). Vor allem letzteres machte von sich reden. An Empires weltweiten Wettbewerb um die höchste Punktzahl beteiligten sich Mitte 1996 Tausende von Spielern. Der genialste – und verrückteste – von ihnen ist Brian „TaZBoy" McLean, der mit einem unglaublichen Hiscore von 4.942.332.446.230 Punkten die globale Rangliste anführt. Sein Wahnsinnsspiel von über sechsstündiger Dauer wird wohl niemals mehr übertroffen werden.

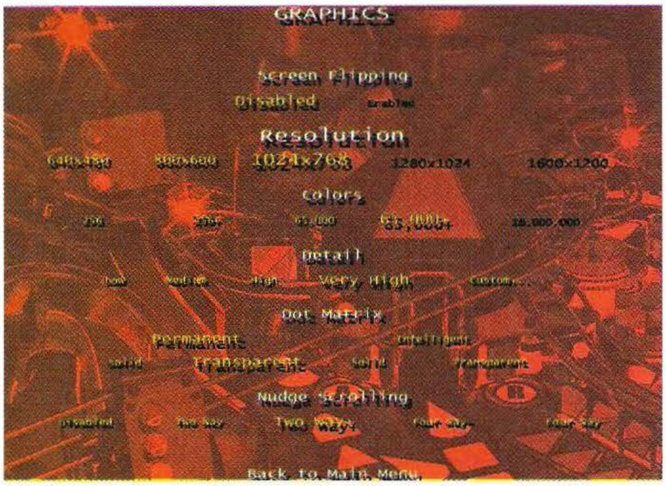
Von erfolgreichen Physikern empfohlen

Auch beim zweiten Teil der Pro Pinball-Reihe galt der „physical correctness" wieder das Hauptaugenmerk. Gerade die Kugelphysik – also die richtige Berechnung des Weges über den Tisch – entscheidet darüber, ob eine Simulation der Wirklichkeit nahekommt. Ist es dem Spieler schon nach wenigen Minuten Übung möglich, die Kugel immer und immer wieder auf die selbe Rampe zu bugsieren, dann taugt das interne Formelwerk nicht viel: Im richtigen Leben beeinflussen unendlich viele kleine Faktoren (das sprichwörtliche „Husten eines Grashüpfers") den Lauf der Kugel. In einer Partie zweimal exakt die selbe Situation vorzufinden ist somit absolut unmöglich. Gerade diese Tatsache macht herkömmliche Computer-Flipper aber auf Dauer so langweilig: Natürliche, chaotische Abweichungen von der Ideallinie werden beim Berechnen der Roll- oder Abprallrichtung einfach ignoriert. Wie das Handbuch verkündet, sorgt eine sogenannte „dynamische Engine" dafür, daß Timeshock! dem wahren Leben schon ein Stück näher kommt. In die Berechnung des Kugellaufes fließen außer den üblichen Parametern (Geschwindigkeit, Abprallwinkel etc.) nämlich auch kompliziertere Faktoren ein. Beispielsweise werden die Rotation der Kugel um die eigene Achse und sogar Reibungskräfte mit einkalkuliert.

Alles, was das Herz begehrt

Obwohl eine Hintergrundstory für ein Flipperspiel ziemlich unnötig ist, haben sich die Designer etwas einfallen lassen: In der fernen Zukunft wird ein Zeitkristall entwickelt, der Reisen in verschiedene Zeitepochen möglich macht. Das gewagte Experiment geht schief, und der Kristall zerfällt in vier Teile, die irgendwo zwischen dem Anfang und dem Ende der Zeit verloren gehen. Des Spielers Aufgabe ist jetzt, die Steinzeit, das Altertum, die Gegenwart und die Zukunft zu bereisen, um die vier Tachyonium-Splitter wieder einzusammeln. Mit gezielten Flipperschlägen gilt es, Buchstabenreihen (W-A-R-P, M-A-G-N-E-T etc.) zu vervollständigen und Rampen mehrmals zu überqueren, bis der Weg in alle Zeitzonen frei-

schön



Oben: Alle Einstellungsmöglichkeiten für die Grafik auf einen Blick. Leider fehlt für die beiden höchsten Auflösungen noch der passende Rechner.



Bis zu sechs Kugeln können sich gleichzeitig im Spiel befinden. Wer beim „Time Frenzy Multiball" die Rampen trifft, erhält den Jackpot.

gegeben wird. Das klingt prinzipiell ganz einfach, erfordert aber reichlich Übung. Damit die auch ein Einsteiger bekommen kann, steht neben dem normalen Spielhallenmodus ein Übungs-Modus zur Verfügung, bei dem der integrierte „Ball Saver" über zwei Minuten lang aktiv bleibt, d. h. die Kugel wird immer neu eingeworfen. Im regulären Modus, der schon etwas interessanter ist, erhält der Spieler dann insgesamt drei Bälle. Zwar ist auch hier – wie aus der Spielhalle gewohnt – zunächst der Ball Saver aktiv, nach einigen Sekunden kann die Kugel dann aber doch ins Aus rollen. Auf den ersten Blick unterscheidet sich Timeshock! quasi überhaupt nicht von seinen Brüdern aus der Spielhalle: Mehrere Rampen sind in der oberen Tischhälfte zu finden, ein dritter Flipperschläger ist rechts auf halber Höhe befestigt, und einige mechanische Spielereien, etwa ein kleiner Greifarm und ein rotierender Kristall, sind ebenfalls vorhanden. Die Bedienung der linken und rechten Flipper funktioniert – wie gewohnt – mittels der SHIFT-Tasten. Eine Kugel, die im Aus zu verschwinden droht, kann durch einen Druck auf die Leertaste eventuell noch gerettet werden, der einen kräftigen Rempler mit der Hüfte simuliert. Wer schnell genug reagiert, kann dem Tisch mit den ALT-Tasten auch einen Schubs von beiden Seiten verpassen. Eine Neuheit ist das sogenannte „Magno-Save": Wenn die Kugel ins rechte Seitenaus will, aktiviert ein rascher Druck auf die Backspace-Taste ein Magnetfeld, das sie wieder ins Spiel zurückzieht. Das LCD-Display am oberen Bildschirmrand dient der Anzeige des Ergebnisses und dem Abruf von Statusinformationen (Hiscores, erreichte Targets usw.). Außerdem werden hier laufend kurze Animationen in Game Boy-Qualität sowie gelegentlich auch Telespiele eingeblendet. Jede der vier Zeitzonen hat völlig unterschiedliche LCD-Videosequenzen und -spiele.

Statement

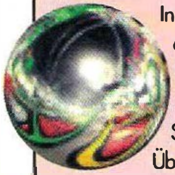


Kein Zweifel: Pro Pinball stammt von einer Gruppe völlig Besessener. Denn nur wer dieses Genre liebt, kann eine bis ins letzte Detail ausgeklügelte Flippersimulation wie Timeshock! programmieren. Das Spiel ist auf Langzeit-Spielspaß ausgelegt und macht umso mehr Vergnügen, je besser man die Maschine beherrscht. Auf manche Details, wie versteckte Spielmodi und geheime „Abkürzungen", wird der Spieler erst nach einigen Tagen aufmerksam. Auch technisch bewegt sich das Programm auf der Höhe der Zeit: Selbst wenn sechs Bälle auf dem Tisch sind, leidet die Geschwindigkeit nicht merklich. Wer vor dem mühsamen Weg zum Profi nicht zurückschreckt, bekommt eine Simulation, die in absehbarer Zeit von keiner anderen übertroffen werden wird.

A minute to learn, a life to master...

Meistens gilt es bei diesen sogenannten „Entdeckungsreisen", die Kugel in einer vorgegebenen Zeit mehrmals auf bestimmte Rampen oder Targets zu schießen, was mit millionenschweren Boni oder kleinen „Souvenirs" belohnt wird, die erst später im Spiel eine Bedeutung haben. Zu beachten ist auch, daß bestimmte Epochen erst dann mit einem Zeitsprung bereist werden können, wenn andere bereits komplett durchgespielt wurden. Um ehrlich zu sein: Selbst nach vierzig Stunden Spielzeit haben wir es nicht geschafft, den Zeitkristall auch nur ein einziges Mal zusammenzusetzen und das Spiel zu lösen. Die Aufgabe ist schlicht-

Timeshock-Competition



In einer gemeinsamen Aktion suchen Empire Interactive, der deutsche Vertriebspartner Koch Media und die PC Games Deutschlands besten Timeshock!-Spieler. Teilnahmeberechtigt sind neben den Spielkäufern (Teilnahmekarte liegt dem Spiel bei) auch die Besucher großer Elektronikfachmärkte. Über mehrere Monate hinweg werden in 30 Stores jeweils an zwei Tagen Promoter das Spiel vorführen und die Kunden zum kostenlosen Spielen animieren. Erreicht ein Spieler einen bestimmten Punktestand, so gewinnt er eines von 3000 schmucken Pro Pinball T-Shirts. Die fünf Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl werden nach Abschluß der Vorausscheidungen (November '97) zu einem Wochenende nach London eingeladen. Dort treten sie im großen Finale gegen die fünf besten registrierten Käufer an. Deutschlands geübtestem Timeshocker winken 3000 Mark in bar. Der Zweitplazierte darf neben dem Ruhm die komplette Spielepalette der Firmen Empire Interactive und Koch Media mit noch Hause nehmen, und der dritte Sieger erhält drei Spiele nach Wahl. Wer teilnehmen möchte, kann die Veranstaltungstermine der nachfolgenden Liste entnehmen. Falls keiner der aufgezählten Fachmärkte in Ihrer näheren Umgebung liegt, müssen Sie sich wohl bis zur nächsten Ausgabe gedulden. Dann erfahren Sie die Termine für den Monat Juli. Insgesamt stehen 22 deutsche und österreichische Großstädte auf dem Veranstaltungskalender.

Die Timeshock-Tour im Juni '97:

5./6. Juni............Karstadt, Braunschweig
5./6. Juni............Game Shop Lap, Oldenburg
13./14. Juni........Media Markt, Kiel
13./14. Juni........Knowhouse, Bochum
20./21. Juni........Media Markt, Essen
20./21. Juni........Media Markt, Hamburg
27./28. Juni........Knowhouse, Duisburg
27./28. Juni........Karstadt, Berlin





Sehen Sie den Unterschied? Der Blickwinkel ist auf diesem Screenshot zwei Stufen niedriger eingestellt als auf Seite 121. Insgesamt gibt es vier davon.

Zoom in

Schön und nützlich! Ein spezielle Zoomfunktion im Hauptmenü erlaubt dem Spieler, selbst das kleinste Detail auf dem Tisch genau unter die Lupe zu nehmen. Profis soll damit eine genaue Analyse etwaiger Problemstellen ermöglicht werden.







weg zu komplex und die Könnerstufe sehr viel schwerer zu erreichen als einst beim Vorgänger. Der Spieler mit Profi-Ambitionen findet deshalb ein spezielles Feature vor, das den Weg zum Könner etwas erleichtern soll. Über dieses umfangreiche „Operators Menu" lassen sich fast alle Voreinstellungen an die eigene Spielweise anpassen. Da man hier als Anfänger mehr Schaden als Nutzen anrichten kann, unterliegt der Zugriff aber einer Staffelung: Wer gerade erst mit dem Spielen begonnen hat, kann nur grundlegende Parameter, wie etwa die Anzahl der Bälle, verändern. Nach acht Stunden Gesamtspielzeit erreicht man Sicherheitsstufe 2, und erst nach 56 Stunden hat man den vollen Zugriff auf alle Optionen. Dementsprechend lang ist auch der zugehörige Abschnitt im Handbuch. Die Erklärung des Operators Menu nimmt alleine schon 20 Seiten ein.

Software für die Hardware von morgen

Wer eine Grafikkarte mit 8 Megabyte RAM besitzt, könnte die maximale Auflösung von 1.600 x 1.200 Pixeln theoretisch in 16,7 Millionen Farben spielen. Leider muß der passende Rechner dafür noch erfunden werden. Beim Test auf einem Pentium 200 MMX mit 21-Zoll-Monitor erwies sich der Modus mit 1.024 x 768 Punkten als ideale Einstellung – bei höheren Auflösungen geriet der Spielfluß leider ins Stocken. Insgesamt wurden vier verschiedene Kameraperspektiven verwirklicht, die die unterschiedlichen Körpergrößen der Spieler widerspiegeln sollen. Da sich 30 Musikstücke auf der CD befinden und auch regelmäßig Daten nachgeladen werden, muß die CD-ROM permanent im Laufwerk liegen. Um kurzen Aussetzern aus dem Weg zu gehen, empfehlen wir ein CD-Laufwerk mit achtfacher Lesegeschwindigkeit. Wer über einen Zugang zum Internet verfügt, kann in einigen Wochen auch diesen benutzen: Ein kostenloses Update wird dann Multiplayer-Partien per TCP/IP erlauben.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	8
●	SVGA	ModemLink	-
●	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
8xCD-ROM, 4 MB VGA-Karte

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	84%
Sound	92%
Handling	88%
Spielspaß	**92%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Empire Interactive
Preis	ca. DM 79,-
Release	Juni '97

Von einem Spiel mit einem derart übersichtlichen Namen erwartet man sich eine gepflegte Prügelorgie, doch die Spieldesigner von Capcom schufen etwas völlig anderes. Super Puzzle Fighter 2 Turbo ist eine der unzähligen Tetrisvarianten, allerdings zur Abwechslung mit einem Hintergrundthema.

Super Puzzle Fighter 2 Turbo

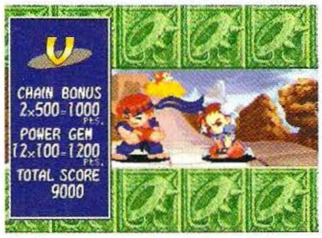
Captain Tetris



Zu Beginn kann man sich eine Spielfigur auswählen. Der Sinn besteht darin, daß der Computer dessen Eigenschaften nicht verwenden kann.



Die Steine in der linken Hälfte sind Power-Steine, die den Energielevel der Anime-Figur erhöhen.



Nach gewonnenem Spiel wird die Punktzahl mit einem kaum durchschaubaren Algorithmus berechnet.

Super Puzzle Fighter 2 Turbo erweitert das allseits bekannte Spielprinzip mit einigen netten Features, die den Spielablauf völlig verändern und das Spiel wohltuend von der Masse der Tetris-Clones abheben. So gilt es dieses Mal nicht, komplette Reihen zu füllen und diese dadurch verschwinden zu lassen. In Capcoms Variante werden Steine gleicher Farbe gruppiert, die erst bei Berührung mit einem gleichfarbigen Smash-Stein verschwinden. Quadratische Gruppen vereinen sich zu einem einzigen Stein höherer Energie – wird ein solcher mit einem Smash-Stein berührt, landet eine entsprechende Anzahl Steine auf der Spielfläche des Gegners. Diese Steine lassen sich nicht sofort wieder abbauen: Erst nachdem fünf eigene Spielsteine abgelegt wurden, werden die übertragenen Steine aktiv und sorgen meist sogleich für eine Retourkutsche.

Schlagabtausch

Zwischen den zwei Spielfeldern befinden sich zwei mäßig animierte Anime-Figuren, die sich entsprechend den Vorgängen auf dem Spielfeld einen Schlagabtausch liefern. Die aus japanischen Trickfilmen und Comics bekannten Animationen wirken zwar etwas deplaziert und haben keinen spielerischen Effekt, als schmückendes Beiwerk sind sie jedoch nicht weiter störend. Zu Beginn eines Spiels wählen sich Spieler und Computer je eine Spielfigur aus, was jedoch nur beim Computer Konsequenzen hat: Je nach Charakter spielt der Rechner bedächtig und strategisch oder einfach nur wild drauflos, dem menschlichen Spieler wird also irgendwann ein Gegner präsentiert, der ihm gewachsen ist. Ein weiteres Element aus den Prügelspielen ähnlichen Namens sind die Combos. Hierzu muß keine knifflige Tastaturkombination eingegeben, sondern ein bestimmtes farbiges Muster auf dem Spielfeld gesammelt werden. Schafft man dies, wird das gegnerische Spielfeld derart mit Steinen zugepflastert, daß einem der Sieg kaum noch zu nehmen ist.

Harald Wagner ■

Statement



Mit Super Puzzle Fighter 2 Turbo ist Capcom eine durchaus interessante Tetrisalternative gelungen, die allerdings einige unverständliche Schwächen hat. So ist die Musik dünn, unmelodiös und bereits nach kurzer Zeit nervtötend, die Steuerung wurde unnötig verkompliziert, und die enormen Ansprüche an die Hardware lassen dieses Spielchen auf vielen Rechnern nur zeitlupenartig ablaufen.



Noch lange kein Grund zur Freude: Selbst in solchen Situationen kann sich das Spielglück noch entscheidend wenden.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
2xCD-ROM, HD 1MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Arcade-Action

Grafik	30%
Sound	10%
Handling	70%
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Capcom
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juni '97

Dunkel war's, der Mond schien helle, als die Grafik blitzeschnelle, langsam um die Ecke fuhr. GT Interactive will die Spieler mit einem neuen 3D-Actionspiel beglücken. Angesichts von Grafik und Gameplay ein gewagter Versuch.

Rebel Moon Rising

Mondfinsternis



Rebel Moon Rising setzt dank MMX-Unterstützung schöne Lichteffekte ein. Die 3D-Grafik ruckelt aber schon bei 640x480 Pixeln erheblich.



Trotz Super VGA sind die Gegner nur schlecht zu erkennen und gehen oft im Pixelbrei unter.



Die Karte ist wenig hilfreich, da sie sich nicht drehen oder beschriften läßt.

Der Mann im Mond hat's schwer: In GT Interactives Rebel Moon Rising hat nämlich der Freistaat Luna seine Unabhängigkeit erklärt, und Sie als mondsüchtiger Freiheitskämpfer treten gegen die blaubehelmten Schergen der Vereinten Nationen an, denen das natürlich gar nicht paßt. Die Mond-Meuchelei ist das Szenario für ein 3D-Actionspiel, das mit einigen neuen Features versucht, sich vom Einheitsbrei der Masse abzuheben. Zum einen läuft es nur auf Rechnern mit MMX-Chip, zum anderen unterstützt es auch bei 1024x768 Pixeln noch 16 Bit Farbtiefe (falls Sie eine Grafikkarte mit 4 MByte RAM besitzen) und bietet außerdem Spracherkennung. Mit einem Mikrofon bewaffnet können Sie auf englisch einige Befehle sprechen, anstatt Tasten zu drücken. Sinn macht das Ganze aber nur im Mehrspieler-Modus, wenn Sie bis zu 15 Kameraden gesprochene Anweisungen erteilen wollen. Abgesehen von diesen Neuerungen ist Rebel Moon Rising ein klassisches 3D-Actionspiel mit den bekannten Zutaten. Anfangs schleicht sich der Spieler noch schüchtern mit einer mageren Laserpistole bewaffnet durch die Anlagen auf dem Mond und trachtet dem Gegner nach dem Leben, später werden die Wummen immer dicker, aber auch die Gegner gefährlicher. Die 3D-Engine läßt Sie springen, aber nicht kriechen, nach oben und unten blicken sowie laufen. Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres sind Ihre Aufgaben in jedem Level verschieden. So müssen Sie etwa Funkanlagen vernichten, eine bestimmte Anzahl Computer zerstören oder etwas finden. Da Sie nur einen begrenzten Sauerstoffvorrat besitzen, stehen Sie zusätzlich unter Zeitdruck. Erschwert wird das Ganze durch die ruckelige und mit unglücklich gewählten Texturen versehene Grafik sowie die völlig unbrauchbare Automap. Dank des mißglückten Leveldesigns entsteht außerdem null Atmosphäre.

Florian Stangl ■

Statement



Natürlich ist es kein Kinderspiel, eine 3D-Engine in SVGA und mit 65.000 Farben schnell zu programmieren. Wenn aber Technik und Leveldesign gleichermaßen von der dunklen Seite des Monds zu stammen scheinen, sieht es für den Aufstand der Mondbevölkerung ganz übel aus. Außerdem ist die Steuerung nicht beliebig konfigurierbar, was im Kampf erhebliche Nachteile bringt. Trotz netter Ideen ist Rebel Moon Rising das schlechteste 3D-Spiel seit langem.



Der Munitionsbehälter ist eines der Missionziele, die Sie in dem linear aufgebauten 3D-Actionspiel vernichten müssen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	16
● WIN 95	Internet	-
● Cyrix	GeneralMidi	
● AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 166 MMX, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 35 MB

RECOMMENDED
Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 35 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

3D-Action

Grafik	78%
Sound	76%
Handling	66%
Spielspaß	43%

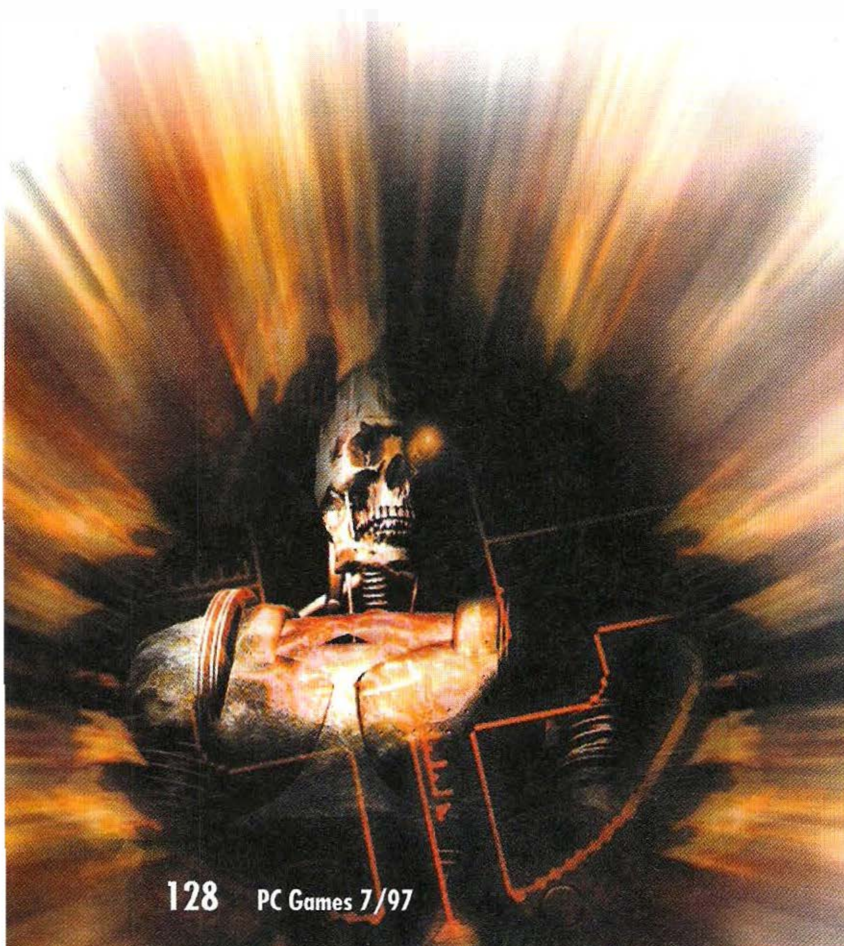
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juni '97

Earth 2140

Denkanstoß

Auf der Erde kracht es gewaltig. Die beiden großen Machtblöcke treffen sich zum letzten Gefecht und hetzen tonnenweise Roboter und anderes Kriegsgerät aufeinander. Der Spieler als Echtzeit-Stratege hat dabei alle Mäuse voll zu tun, den ankommenden Heerscharen Paroli zu bieten...

Schöne Aussichten hält Earth 2140 von Topware für uns bereit. Bis zur Mitte des 22. Jahrhunderts haben es die Menschen geschafft, unsere Erde so herunterzuwirtschaften, daß die Oberfläche verbrannt, verstrahlt und verseucht ist. Die zwei großen Machtblöcke teilen sich die westlichen bzw. östlichen Landmassen auf und wollen schließlich die Herrschaft über den Planeten und damit die letzten Ressourcen erlangen. Da die Menschheit ohnehin schon unter der Erde leben muß und das gestrenge Auge der BPjS auch über Budget-Produkte wacht, werden statt gedrillter Soldaten leblose Roboter in die Schlacht geschmissen. Earth 2140 entpuppt sich somit als Echtzeit-Strategiespiel im Stil von Command & Conquer. Allerdings haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen, um aus der Masse herauszustechen. Als erstes fällt die Spielgrafik auf, die entweder mit 640x480 Pixeln oder 800x600 Bildpunkten läuft und dabei bis zu 65.000 Farben unterstützt. Dadurch wirkt das Terrain deutlich weicher als in vergleichbaren Spielen, und besonders die Explosionen, Laserschüsse und Rauchwolken sind erfrischend plastisch.



Alles im Griff

Die Bedienung hält sich weitgehend an den von Command & Conquer initiierten Standard. Mit der Maus werden die Einheiten ausgewählt, ein Klick auf Gebäude oder Gegner zeigt deren Zustand an, und mit der rechten Maustaste werden die Objekte wieder abgewählt. Eine Gruppe können Sie nur bilden, wenn Sie mit der Maus einen Rahmen ziehen, wodurch sich nicht einzelne Einheiten herauspicken lassen. Neu ist, wie die Einheiten gebaut werden: Ein Klick auf das Icon des Hauptgebäudes oder der Maschinenfabrik öffnet ein neues Fenster, das Sie über den Zustand des Gebäudes informiert. Darunter sehen Sie eine Auswahl an Objekten, die derzeit gebaut werden dürfen. Sie können zwar theoretisch per Mausklick unendlich viele Fahrzeuge in Auftrag geben, diese werden aber immer nur nacheinander gebaut. Währenddessen ist es aber nicht möglich, andere Objekte in dieser Fabrik herzustellen. Erst wenn Sie die aktuelle Produktion abbrechen, läßt sich eine andere Einheit auswählen. Das bereits verbratene Geld erhalten Sie aber nicht zurück. Apropos Geld: Die nötigen Finanzmittel erhalten Sie aus dem Abbau von Rohstoffen, die in Raffinerien zu Geld umgewandelt werden. Die rohstoffhaltigen Gebiete sind auf der Karte als gelbe Flecken zu erkennen, was im ziemlich dürftigen Handbuch aber nicht erklärt wird. Sämtliche Gebäude, also auch Mine und Raffinerie, werden als schwerfällige Fahrzeuge hergestellt und müssen zu ihrem Bestimmungsort geleitet werden, bevor sie sich entsprechend verwandeln. Damit der Gegner dabei nicht die teuren Einheiten zerstört, gibt es eine spezielle Funktion für Ihre Infanterie und Kavallerie, die einem anderen Objekt als Eskorte zugeteilt werden können. Damit sparen Sie sich eine ganze Menge Streß beim Aufbau eines zweiten Stützpunktes. Gut gemeint ist der Button zum Festlegen von Wegpunkten, durch den sich nervige Probleme vermeiden lassen, wenn Sie beispielsweise eine größere Kolonne durch eine schmale Schlucht schleusen müssen. Allerdings ist die nur durchschnittliche Künstliche Intelligenz ein nicht zu unterschätzender Hemmschuh, da sich die Einheiten oft umständlich ihren endgültigen Standplatz suchen.

Einheiten im Überfluß

Die beiden Kriegsparteien, Eurasische Dynastie (ED) und United Civilized States (UCS), haben zum einen unterschiedliche Einheiten, zum anderen aber auch verschieden große Möglichkeiten, was Sichtbereich und Reichweite der Waffen angeht. Die ED-Truppen haben so einen großen Vorteil,





Das Anlanden von Truppen müssen Sie von Hand übernehmen, da sich die Transporter oft verkeilen.



Grafisch braucht sich Earth 2140 nicht hinter anderen Vertretern des Genres zu verstecken. Unterstützt werden Auflösungen bis zu 800x600 Pixel bei 65.000 Farben, eine Grafikkarte mit mindestens 2MByte RAM vorausgesetzt.



Ja, wo laufen sie denn? Die Roboter links neben der Raffinerie sind dank der unglücklichen Farbwahl auch mit guten Augen nur schwer zu erkennen.

da sie den Gegner attackieren können, ohne gesehen zu werden. Wer auf UCS-Seite spielt, muß sich daher oft wundern, wenn plötzlich Einheiten aus dem Off beschossen werden.

Als ED-Herrscher können Sie 14 Gebäude und 26 Fahrzeuge bauen, für die UCS gibt es 14 Immobilien und 24 Truppentypen, die Sie zu Lande, zu Wasser und in der Luft einsetzen dürfen. Fernwaffen wie Plasmageschosse und Atomraketen lassen sich auch erforschen, ebenso neue Einheiten, deren Verfügbarkeit von entsprechenden Erfindungen im Forschungszentrum abhängt, worauf Sie aber keinen Einfluß haben. Die Musikstücke können Sie entweder als Audiotracks von CD spielen lassen oder als Wave-Files, was aber einige Rechenzeit kostet. Die Auswahl der Stücke ist nur als unglücklich zu bezeichnen; Balladen im Stil von „Brothers in Arms" oder Vogelgezwitscher mit Klassikuntermalung stellen hartgesottenen Generälen die Nackenhaare auf. Wenig besser ist die Sprachausgabe: Ihre Truppen melden sich auf deutsch mit kurzen Statements, die sich aber schnell wiederholen und eintönig werden.

Florian Stangl ■

Statement



Auf den ersten Blick begeistert Earth 2140 mit zahlreichen Features. Eine imposante Anzahl von Einheiten, tolle Explosionen, 50 Missionen und nette Hilfen wie Wegpunkte und der Eskorten-Button wissen zu gefallen. Wer nur die ersten Levels spielt, ist mit Topwares neuem Produkt wohl auch zufrieden. Doch dann stellt sich schnell Ärger ein: Die UCS-Einheiten sind oft unterlegen, weil der Gegner die größere Reichweite hat, die olivfarbenen ED-Truppen sind auf den grünen Wiesen kaum noch zu sehen, die Karte ist mangelhaft, und in einer Massenschlacht verdeckt der Rauch alle Einheiten. Außerdem sinkt die Künstliche Intelligenz der Einheiten, je mehr Fahrzeuge aktiv sind, und der Gegner ist nur dank seiner deutlichen Übermacht eine Gefahr. Greifen Sie an, müssen Sie nur auf eine zahlenmäßige Überlegenheit achten. Masse statt Klasse auch bei den Truppen, da Sie viele Einheiten nie brauchen. Extrem nervig ist das Anlanden von Truppen über Wasser, da sich die Transporter ständig verkeilen und Sie von Hand ausladen müssen, während der Gegner schon massiv angreift. So wird Earth 2140 nach ordentlichem Beginn schnell frustrierend und verschenkt die guten Ansätze durch zu viele Schlampereien.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
●	DOS	Netzwerk	6
	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16MB RAM
2xCD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 24MB RAM
4xCD-ROM

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

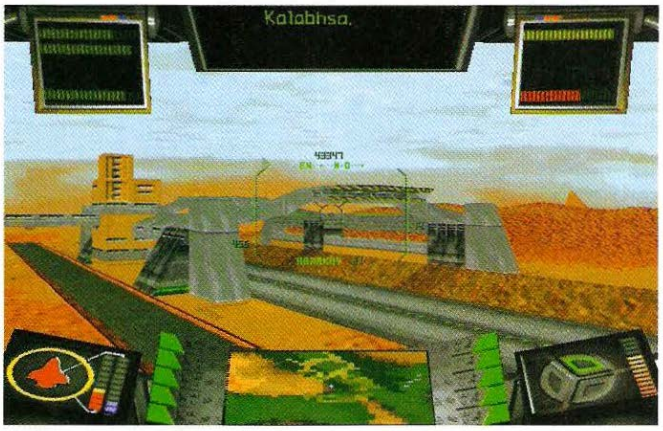
Grafik	78%
Sound	71%
Handling	76%
Spielspaß	**69%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Topware
Preis	ca. DM 50,-
Release	Mai'97

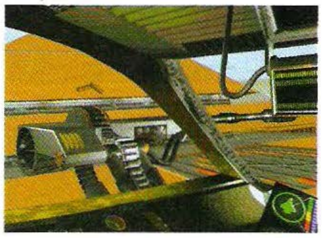
Knapp 8000 Jahre vor unserer Zeit tobt auf dem Planeten Tawy ein erbitterter Krieg. Zwei sehr ägyptisch anmutende Kulturen befinden sich im Streit um das Vermächtnis der gemeinsamen Ahnen. Unter Einsatz modernster Technik überfallen sich die Parteien gegenseitig und legen alles in Schutt und Asche.

Sandwarriors

Beim Osiris!



Große und verwinkelte Städte dienen Freund und Feind gleichermaßen als Deckung. Immerhin läßt sich jedes Gebäude zerstören.


Die animierten Patronenhülsen sind nur eines von vielen Details, die die Grafikengine verlangsamen.


Auf der etwas verwirrenden Landkarte kann man Wegpunkte setzen und die Taktik planen.

Sandwarriors erinnert stark an Terminal Velocity: In beiden Spielen fliegt man mit einem überaus beweglichen Raumschiff über hügelige Planetenoberflächen, schießt feindliche Boden- und Lufteinheiten ab und rüstet sich mit gut versteckten Power-Ups zwischen den Kämpfen wieder auf. Bei Sandwarriors sind die Städte etwas größer und weisen starke Ähnlichkeiten mit altägyptischen Architekturen auf. Der große Unterschied und das große Plus von Sandwarriors ist die zugrundeliegende Storyline. Da die einzelnen Missionen aufeinander aufbauen und man stets den Sinn des jeweiligen Einsatzes erklärt bekommt, kann man sich bald mit der Hintergrundgeschichte und seiner Spielfigur identifizieren. Auch die durch die Story möglichen Missionen, die den Spieler an mehrere Orte mit jeweils unterschiedlichen Teilzielen führen, machen auf Dauer mehr Spaß als bei reinen Actionspielen.

Sand in den Augen

Die Steuerung des Schiffs ist für ein Ballerspiel ausgesprochen kompliziert ausgefallen: Über 40 Tasten sind belegt, und vier Knöpfe sollte der Joystick auch besitzen. Im Laufe des Spiels ist man jedoch für jede einzelne Funktion dankbar, da die anspruchsvollen Missionen fast schon das Niveau realistischer Flugsimulationen erreichen. Zwar glänzen die Gegner nicht gerade mit Intelligenz, deren gehäuftes Auftreten und das ausgefeilte Leveldesign verlangen vom Spieler dennoch den überlegten Einsatz seiner vielfältigen Waffensysteme. Das einzige wirkliche Manko des Spiels ist die Grafik. Zwar werden Auflösungen bis hin zu 800x600 Bildpunkten unterstützt, flüssig zu spielen ist Sandwarriors jedoch nur im drögen VGA-Modus. Selbst dabei verschwinden entfernte Objekte sehr früh im Sandsturm, viel zu oft verliert man seine Gegner aus den Augen. Außerdem sind die einzelnen Objekte in dem graugelben Pixelhaufen kaum auszumachen, die Minikarte am unteren Bildschirmrand kann der Navigation wesentlich besser dienen als die Cockpitsicht.

Harald Wagner ■

Statement



Vermutlich wurde Sandwarriors als eines der unzähligen Ballerspiele geplant, die dem Käufer für kurze Zeit eine Menge Spaß bereiten sollten. Sandwarriors hat jedoch das Potential zu mehr: Die zugrundeliegenden Ideen hätten das Spiel zur Rettung vor dem Sommerloch machen können, einzig die lausige Grafikengine verdirbt selbst dem hartgesottensten VGA-Verfechter den Spielspaß.



Im VGA-Modus verlieren die Landschaften schnell ihren Charme. Schlimmer ist, daß die Gegner kaum noch zu erkennen sind.

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
●	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 90 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 90 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

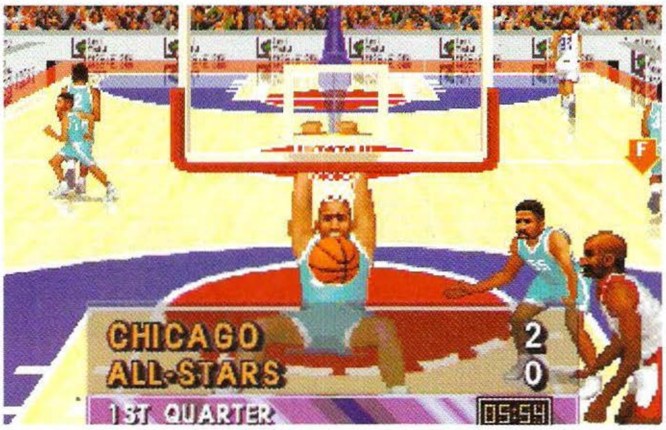
3D-Action	
Grafik	40%
Sound	65%
Handling	77%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 95,-
Release	Juni '97

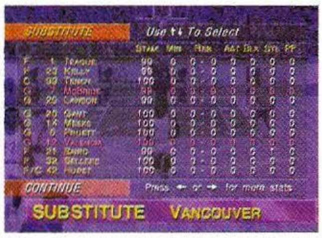
Die High-End-Simulationen von EA Sports sind nicht jedermanns Sache, und deshalb wagte schon so manches Mal ein Softwarehersteller, die eigenen Vorstellungen von einem Sportspiel zu verwirklichen. Nur leider sind nicht alle Bemühungen von Erfolg gekrönt...

Slam'n'Jam

Kopfball



Gerade einmal ausreichend ist die Übersicht, welche die Kamera dem Spieler bietet. Vor allem Seitenansichten vermißt man bald.



Das Auswechslungsmenü ist einfach zu bedienen, aber sehr kryptisch.



Das Zielen übernimmt der Computer, nicht einmal die grobe Richtung muß bei einem Korbwurf stimmen.

BMG Interactives Slam'n'Jam darf man getrost als das genaue Gegenteil von EA Sports NBA Live 97 bezeichnen. Während EA den Spieler fast sämtliche Körperbewegungen jeder einzelnen Spielfigur beeinflussen läßt (und dabei wahre Joystickartistik voraussetzt), beschränkt sich BMG auf die wesentlichen Bereiche des Basketballspiels. Paß, Wurf, Block und Ballaufheben sind bei Slam'n'Jam die spielbeherrschenden Elemente, mit situationsabhängigen Resultaten von Knopfkombinationen wird der Spieler nicht belästigt. Obwohl das Spiel sehr actionorientiert ist, haben die Spieler doch einige sehr realistische Schwächen. So fangen sie längst nicht jeden Paß, Drei-Punkte-Würfe sind reine Glückssache, und ab und zu verliert ein Spieler den Ball. Auch die Ballphysik ist auf lästige Weise wirklichkeitsgetreu, da sehr häufig Bälle nach oben aus dem Korb herausspringen.

Halbzeilenmodus

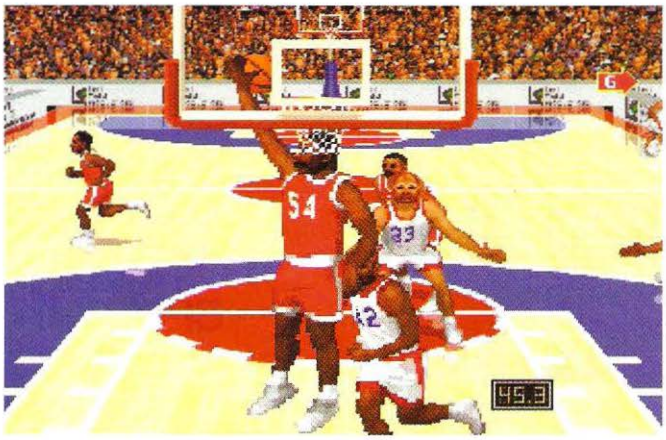
Leider besteht Slam'n'Jam auch an anderer Stelle auf Eigenständigkeit: Die Qualität der Grafik hinkt jener der Konkurrenzprodukte um Jahre hinterher. Zwar sorgt der nicht veränderbare Blickwinkel für ausreichende Übersicht, und auch die Spielfiguren sind recht flüssig animiert, der verwendete Grafikmodus macht jedoch jeden Anflug von Spielspaß bald zunichte. Da nur jede zweite Zeile des SVGA-Grafikmodus genutzt wird, ist das Bild unscharf, detailarm und flimmernd. Kopfschmerzen sind daher nach längerem Spielen unvermeidlich. Immerhin sorgt die armselige Grafik für einen sehr flüssigen Bildaufbau, auch langsame Rechner können den Leistungshunger von Slam'n'Jam leicht befriedigen. Ein weiteres Manko des Spiels besteht in der unzureichenden Multiplayerunterstützung, da nur ein einziger Joystick unterstützt wird und das Spiel via Tastatur zum echten Handicap gerät.

Harald Wagner ■

Statement



Mit Slam'n'Jam hätte BMG Interactive eines der wenigen Basketballspiele gelingen können, das weder durch zu hohe Anforderungen an Spieler und Hardware den Spielspaß verdirbt noch zur Lächerlichkeit à la Space Jams wird. Mit einer ordentlichen Grafik hätte wenigstens der Einzelspielermodus Spaß machen können, der Multiplayermodus fällt aufgrund der Joystickprobleme ohnehin flach.



Drei-Punkte-Würfe sind in diesem Spiel ein schwieriges Unterfangen, der erfolgversprechende Weg führt unter dem Korb vorbei.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 2 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 26 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Sportspiel

Grafik	30%
Sound	60%
Handling	75%
Spielspaß	49%

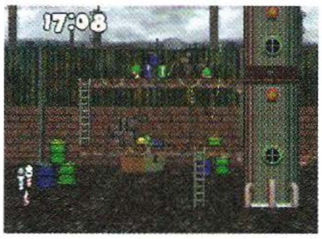
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG Interactive
Preis	ca. DM 80,-
Release	Mai '97

Die Tatsache, daß kaum einem Spieldesigner noch neue Spielideen einfallen, muß nicht zu immer gleichen Spielen führen. Für Trash-It kombinierte Rage eine Vielzahl althergebrachter und beinahe schon vergessener Ideen zu einem anspruchsvollen Denk- und Actionspiel.

Trash-It

Hammerhart


Bis zu vier Spieler können gleichzeitig das Spielfeld verwüsten. Manchmal stoßen sie dabei auf die Gegenwehr der Levelbewohner.


Vor allem in den Plattformlevels verhilft der teilautomatische Zoom zur nötigen Übersicht.


Im Hammerladen gibt es Werkzeuge der Größe Large bis Oh-My-God.

Bei Trash-It geht es eigentlich nur darum, mit einem Hammer eine Glocke zum Läuten zu bringen, um den Level zu beenden. Dazu müssen die vielfältigen Hindernisse auf dem Spielfeld zerstört und der dabei entstandene Staub mit einem Staubsauger eingesaugt werden. Die Schwierigkeit besteht in erster Linie darin, von eventuell herabfallenden Trümmern nicht erschlagen zu werden – dabei geht nicht nur eines der zahlreichen Leben und das bisher eingesammelte Geld (Timmies) verloren, schlimmer trifft einen die Trennung von dem Hammer, ohne den ein Level nicht zu beenden ist. Im Stil des alten Denkspiels Sokoban muß also jedes Objekt mit Bedacht und in der richtigen Reihenfolge zerstört werden; da dies aber unter Zeitdruck geschieht, ist der Einzelspielermodus von Trash-It nur für Spieler mit starken Nerven gedacht. Mit den eingesammelten Timmies kann man sich nach dem Ende eines jeden Levels in den Hammershop begeben und dort die aberwitzigsten Hämmer kaufen, ohne die die späteren Levels nicht zu schaffen sind.

Fingerfertig

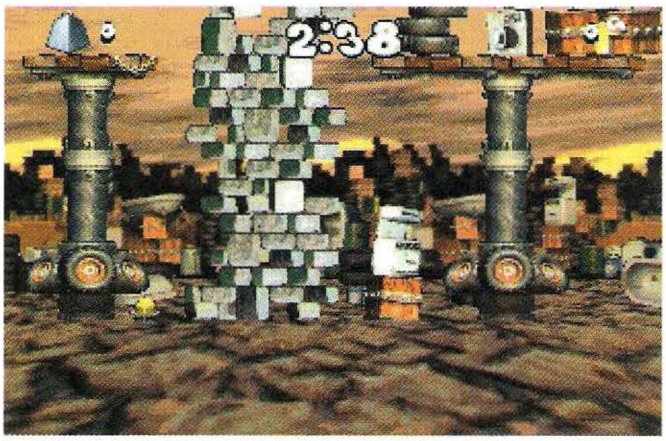
Aber nicht nur Zerstörungswut führt ans Ziel, einige Levels verlangen ein gutes Kombinations- und Reaktionsvermögen: Objekte wie Katapulte, Kanonen oder Gabelstapler müssen an den richtigen Stellen plaziert werden, um Hindernisse zu überwinden. Das größte Handicap dabei ist die etwas kompliziert geratene Steuerung, die selbst auf einem 4 Button-Joypad einige Knöpfe doppelt belegt. Noch komplizierter ist die Steuerung, wenn vier Spieler gleichzeitig spielen. Besitzt man nicht gerade eine entsprechende Anzahl von Gravis Gamepads, müssen sich zwei Spieler eine Tastatur teilen – und deren Belegung läßt sich nicht verändern. Dennoch macht der Mehrspielermodus sehr viel Spaß: Wahlweise mit- oder gegeneinander kämpft man in den speziell gestalteten Levels gegen die Zeit, die verrückten Ideen der Leveldesigner und den etwas hoch geratenen Schwierigkeitsgrad.

Harald Wagner ■

Statement



Mit Trash-It ist Rage Software eines der außergewöhnlichsten Spiele der letzten Zeit gelungen. Die zahlreichen witzigen Ideen sorgen für monatelangen Spielspaß – wenn man nicht vorher den PC an die Wand geworfen hat. Der hohe Schwierigkeitsgrad und die etwas unglückliche Steuerung haben ein enormes Frustrationspotential, nur wer Rückschläge verkraftet, sollte sich an Trash-It wagen.


Anstatt diesen Steinhaufen abzutragen, sollte man sich aus Gesundheits- und Zeitgründen ein Katapult bauen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM
1xCD-ROM, HD 3 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM,
2xCD-ROM, HD 3 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Arcade-Action

Grafik	70%
Sound	72%
Handling	60%
Spielspaß	**79%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 95,-
Release	Juni '97

Terracide

Terrorzeit

Einer flog übers Mutantennest: Als genveränderte Aussiedler zur Erde zurückkehren, wollen sie den Planeten völlig vernichten. Nur der Spieler hat die Chance, die sieben riesigen Raumschiffe zu vernichten, und stürzt sich mutig ins 3D-Geschehen.



Die flinken Roboter sind gefährliche Gegner und hinterlassen bei ihrem Ableben oft wertvolle Bonusobjekte. (3DFX)

3D-Karten sind „in", daran besteht kein Zweifel. Nahezu jeder für Windows 95 erscheinende Titel unterstützt die Schnittstelle Direct 3D, mit der sich alle gängigen 3D-Karten ansprechen lassen. Auch Terracide von Eidos Interactive setzt voll auf Hardware-beschleunigtes 3D, bietet aber auch an, das 3D-Actionspiel auf normalen Pentiums oder MMX-Rechnern laufen zu lassen. Soviel vorweg: Zwischen den Versionen für 3D-Karten und den normalen Rechnern liegen Welten. Nicht nur grafisch, sondern vor allem in puncto Geschwindigkeit, was sich natürlich eklatant auf die Steuerung und somit auf den Spielspaß auswirkt. Doch zunächst einmal die Vorgeschichte des Spiels: Mutanten, die einst von der Erde auswanderten, kehren irgendwann zurück und wollen den dritten Planeten unseres Solsystems kurzerhand vernichten. Die restliche Menschheit sieht sich sieben riesigen Raumschiffen der Mutanten gegenüber, die an Kampfkraft alles übertreffen, was die Verteidiger aufbieten können. Diese Giganten, wie könnte es anders sein, haben natürlich Schwachstellen, die im Inneren liegen. Einzige Chance für die Menschheit ist, einen kleinen und kaum zu ortenden Gleiter ins Herz der Angreifer zu schicken und sie von innen heraus zu vernichten. Logisch, daß dafür nur ein Pilot in Frage kommt, dessen Rolle der Spieler übernimmt.

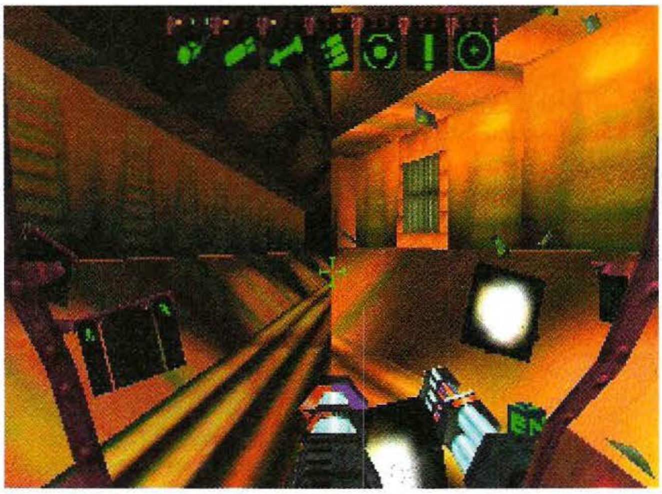
Descent, ick hör Dir trapsen

Terracide ist in sieben Abschnitte aufgeteilt (einer für jedes Raumschiff), die jeweils aus mehreren Levels bestehen. Das von Simis programmierte Spiel ähnelt stark Interplays Descent, da Sie auch hier durch lange Gänge fliegen, sich in großen Hallen mit Gegnern kloppen und nach versteckten Abschnitten suchen. Allerdings bietet Terracide keine so große Bewegungsfreiheit, da Sie sich nicht um 360° um jede Achse drehen können, sondern nur bis zu einem bestimmten Winkel. Das erste größere Problem vor dem Spiel besteht darin, die Steuerung einzustellen. Egal, ob Sie mit Maus oder Joystick spielen, Sie benötigen stets eine Hand am Keyboard, um beispielsweise den Schub zu regeln. Zu allem Unglück läßt sich der Joystick nicht nach jedermanns Bedürfnissen mit Funktionen belegen, so daß Sie sich auf eine längere Eingewöhnungszeit gefaßt machen müssen. Wenn Sie

Statement



Mit Terracide lockt Eidos keinen Mutanten hinterm Reagenzglas hervor. Zwar ist die Grafik mit 3DFX-Karte hübsch und sogar schnell genug, aber das dürftige Spiel kann sie nicht kaschieren. Der Gleiter steuert sich zu träge, um gegen die flinken und intelligenten Gegner lange eine Chance zu haben, und die Missionsziele sind so überflüssig wie ein Kropf. Im Prinzip haben Sie stets die selbe Aufgabe: Alles zerballern, was rumsteht oder -fliegt! Noch schlimmer sieht es bei den anderen Versionen aus, die technisch so kläglich umgesetzt sind, daß sich Spielspaß nicht mal ansatzweise einstellt. Lust auf eine Partie im Netzwerk hat da keiner mehr. 3D-Karten alleine machen noch kein tolles Spiel aus.





Die zwei Welten der VGA-Grafik: Die linke Hälfte zeigt die Version ohne Details, die auf einem P200 flüssig spielbar ist. Auf der rechten Hälfte sehen Sie VGA-Grafik mit Perspektivenkorrektur und gefilterten Texturen, die aber auf demselben Rechner viel zu ruckelig ist, um noch spielbar zu sein.

Die 3DFX-Version läuft am flüssigsten, obwohl sie dank der gefilterten Texturen auch grafisch am aufwendigsten ist.



Das Totenkopfsymbol links in Ihrem Cockpit zeigt den Zustand des Gleiters an. (3D-Blaster)

sich dann im Spiel wundern, warum Sie den Gegner nicht treffen, sollten Sie nicht verzweifeln, sondern erst einmal die unsinnigen Voreinstellungen von Hand ändern. So ist vor allem die aktivierte Kopfbewegung bei Lenkmanövern spielerisch wertlos und erschwert das Zielen unnötig. Sind diese Startprobleme beseitigt, fällt angenehm auf, daß in Terracide die Level missionsbasiert aufgebaut sind, Sie also bestimmte Aufträge erhalten, nach deren Erfüllung Sie weiterkommen. Diese Einsatzziele sind etwa die Vernichtung des Antriebs eines feindlichen Schiffes oder das Ausschalten von dessen Verteidigungsanlagen. Die Missionen sind so aufgebaut, daß Sie die Ziele linear abklappern müssen und somit beipielsweise die Meldung „Hier geht's erst weiter, wenn Sie alle Missionsziele erfüllt haben" erhalten, falls Sie einen Gegner übersehen haben.

Grafik-Stau im Mutanten-Bau

Beim Durchstöbern der riesigen Schiffsanlagen fallen Ihnen immer wieder Waffen der Gegner in die Hände, so daß Sie Ihren Gleiter ständig ausbauen dürfen. Die dicken Wummen haben Sie dringend nötig, denn die feindlichen Roboter sind extrem wendig und verstecken sich auch mal, um Sie aus der Reserve zu locken. Soweit zum Spiel, das arg unter der technischen Umsetzung leidet. Besitzen Sie eine 3DFX-Karte, erleben Sie Terracide grafisch prachtvoll und auf einem Pentium ab 133 MHz schnell genug. Besitzer anderer Karten sollten einen Pentium 200 besitzen, um unter Super VGA die Grafikdetails nicht völlig nach unten schrauben zu müssen. Wer erst gar keine 3D-Hardware besitzt, muß zum einen viel an den umfangreichen Detaileinstellungen herumspielen, zum anderen mit der groben VGA-Auflösung vorliebnehmen. Sie können Terracide zwar auch im Fenster spielen, aber das steigert weder die Übersichtlichkeit noch die optische Attraktivität. Größtes Problem der Versionen für normale Pentiums: Entweder haben Sie nur ein bis zwei Bilder pro Sekunde, oder die Grafik ist derart grobkörnig, daß Sie Gegner und Objekte zu leicht übersehen.

Florian Stangl ■

2 Versionen, 2 Wertungen

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	16
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90; 16 MB RAM; 2xCD-ROM HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 200; 32 MB RAM; 4xCD-ROM; HD 120 MB

3D-SUPPORT
Direct3D; Matrox Mystique; Rendition Verite; Power VR; ATI Rage 3D

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos
Preis	ca. DM 100,-
Release	Juni '97

3D-Karten

Erst mit Grafikkarten wie der Monster 3D oder einem 3D-Blaster, die blineares Filtering unterstützen, kommt die Grafik von Terracide zur Geltung und ist schnell genug. Allerdings reicht nur mit 3DFX-Chips ein Pentium unterhalb der 200-MHz-Schwelle aus, sonst müssen Sie auch für die optimierten Versionen Details abschalten.

RANKING – 3D-Action

Grafik	82%
Sound	77%
Handling	57%
Spielspaß	69%

Pentium

Egal, ob Sie die MMX-Version oder nur DirectX benutzen: Entweder spielen Sie in Super VGA ohne jedes Detail oder Sie lassen Terracide in VGA bzw. im Fenster laufen. In jedem Fall sinkt dann aber die Übersichtlichkeit und somit auch das Spielgefühl. Vor allem die Steuerung leidet arg unter der ruckeligen Grafik.

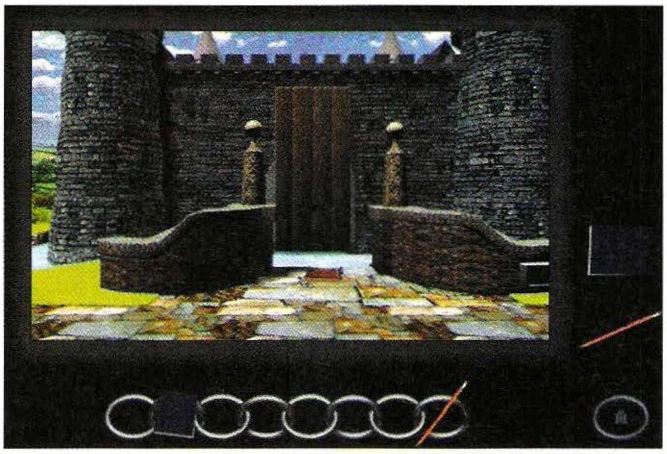
RANKING – 3D-Action

Grafik	45%
Sound	77%
Handling	31%
Spielspaß	33%

Discovery Channel, ein amerikanischer Fernsehsender mit erstaunlich hohem Marktanteil, ist Herausgeber des Adventures Connections. Wie auch in den Filmbeiträgen des Senders geht es in dem Spiel hauptsächlich um wichtige Erfindungen und deren praktische Anwendung.

Connections

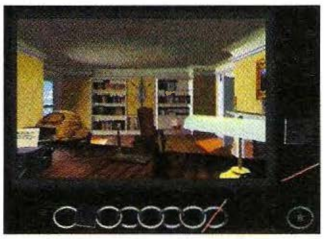
Videoabend



Bereits die gerenderte Anfangsgrafik läßt erahnen, welch myst-isches Gameplay den Spieler in Connections erwartet.



Auch die Alchimie und neuere Forschungsgebiete sind Thema des Spiels.



Das Quicktime-Interface läßt nur sehr einfache Maus-Aktionen zu.

Das Netz der Geschichte, seiner Vorgänge und seiner Abhängigkeiten droht aus unerfindlichen Gründen langsam zu zerfallen, klassische Ursache-Wirkungs-Relationen existieren nicht mehr. Nur der Spieler kann in der sehr Myst-ähnlichen Welt wieder Ordnung in den Ablauf der Zeit bringen; wie er dorthin gekommen ist und warum er nicht einfach wieder gehen kann, bleibt dem Spieler vorenthalten. So irrt man durch die kleine, gerenderte Qicktime-Welt, sammelt in bester Adventuremanier alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist, und bringt so die Welt wieder in Ordnung. Wichtiger als eine logische und nachvollziehbare Hintergrundgeschichte schien den Spieldesignern von Discovery Channel Multimedia die Vermittlung eines technischen Allgemeinwissens zu sein. So werden durch bloßes Herumstöbern im Spiel auf beeindruckend einfache Weise die Funktion eines Oszilloskops, der Aufbau von Kohlepapier oder die Verwendungsmöglichkeiten von Phosphor erklärt.

Abendfüllend

Über 70 Minuten Quicktime-Videos erklären so die technischen Errungenschaften der letzten Jahrhunderte, ohne mit erhobenem Zeigefinger beim Spieler den Eindruck zu erwecken, vor einem Lehrvideo zu sitzen. Spielerisch gibt Connections nicht allzuviel her. Zwar müssen Safes geöffnet, Schlüssel gesucht und Objekte kombiniert werden, das Ziel der meisten Tätigkeiten bleibt jedoch meist im Verborgenen. Immerhin versorgt eine fast komplette Onlinehilfe den Spieler mit wertvollen Ratschlägen, wenn das nächste Rätsel oder dessen Lösung nicht zu finden sein sollte. Von deren exzessivem Einsatz wird aber abgeraten, da sich Connections sonst erschütternd schnell seinem Ende zuneigt: Bereits nach drei Stunden Spielzeit können sämtliche Videos begutachtet, alle Räumlichkeiten inspiziert und das Spiel gelöst sein.

Harald Wagner ■

Statement



Discovery Channel Multimedia ist es gelungen, den unterhaltsamen und informativen Charakter seiner TV-Beiträge auf CD-ROM zu brennen. Wer nicht über ein breites Allgemeinwissen verfügt, findet daher mit Connections einen kurzweiligen Buchersatz. Leider wird der Spielanteil von Connections allzusehr in den Hintergrund gedrängt, der Rätselspaß eines herkömmlichen Adventures wird nicht im entferntesten erreicht.



Bis zu zwei Minuten können die einzelnen Videobeiträge dauern, in denen die verschiedensten Erfindungen erklärt werden.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX33, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 5 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 5 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	70%
Sound	70%
Handling	65%
Spielspaß	51%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Discovery
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juni '97

Mit Formel 1 hat Psygnosis bereits bewiesen, daß der Actionreichtum von Rennspielen nicht zwangsläufig ein mangelhaftes Fahrgefühl oder gar fehlenden Spielspaß mit sich bringen muß. Mit wipEout 2097 geht Psygnosis einen Schritt weiter und verzichtet zugunsten des Actiongehalts auf jegliche Realität.

wipEout 2097

Neuauflage



Die transparenten Lichteffekte und die weichgerechneten Texturen sind die wesentlichen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger.



Sechs Strecken sind zu Beginn anwählbar, weitere zwei muß man sich erst verdienen.



Auf der Straße warten zufällig ausgewählte Waffen auf den Piloten.

Wie bereits beim Vorgänger aus dem Jahr 1995 gilt es, schwebende Vehikel über anspruchsvolle Rennpisten zu steuern. Die mittlerweile längst nicht mehr aufsehenerregende „Besonderheit": Durch den Einsatz von Waffen und Power-Ups kann man auch ohne allzu großes fahrerisches Können beim Zieleinlauf ein wichtiges Wort mitreden. Diese Gegenstände sind auf den Pisten verteilt, Symbole auf dem Untergrund zeigen deren Position an. Anders geformte Symbole weisen den Weg zu Beschleunigerstellen, die das Fahrzeug schnell auf Touren bringen. Dies ist nicht immer von Vorteil, da die ohnehin recht wackelig zu steuernden Rennfahrzeuge nur langsam durch die zahlreichen Kurven zu steuern sind. Zwar gibt es die sogenannten Luftbremsen, die zu abenteuerlichen Drifts und zu höheren Kurvengeschwindigkeiten führen, dennoch findet sich im gesamten Fuhrpark kein Vehikel, das auch nur zu einer Strecke perfekt passen würde. Selbst echte Joystickartisten werden sich ständig an der bremsenden Streckenbegrenzung wiederfinden, auf den kurzen Strecken dennoch den Sieg zu erringen, ist daher eine wahre Geduldsübung. Die maximal 14 Computergegner haben solche Probleme übrigens nicht: Beim Start sind sie unschlagbar schnell, und im Rennen fahren sie wie auf Schienen durch die engsten Kurven.

Konsole adieu

Nichts Neues also? Doch, im Vergleich zum Vorgänger haben sich zwei Dinge geändert: Zum einen ist der bei wipEout wenigstens geplante Multiplayer-Modus nicht einmal angedacht, zum anderen erstrahlt die ehemals pixelige Grafik in feinstem SVGA. Weiche Texturen, dreidimensionale Hintergründe und sehenswerte Strecken kann nicht einmal Sonys PlayStation bieten. Voraussetzung dafür ist allerdings eine 3D-Beschleunigerkarte.

Harald Wagner ■

Statement



Das eigentlich Bemerkenswerte an wipEout 2097 ist, daß Psygnosis die Mankos des Vorgängers nicht entfernt hat. Wieder sind die Gegner etwas unfair, wieder ist die Steuerung zu ungenau. Zwar gibt es neue Waffen und Strecken, eine nennenswerte Verbesserung fand nur bei der grafischen Umsetzung statt – das an und für sich flotte Actionrennspiel hätte Besseres verdient gehabt.



Für die optionale Cockpitsicht sollte man einen kräftigen Magen aufweisen können, da die schnellen Gleiter stark schaukeln.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	-
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 6 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 89 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, NEC PowerVR

RANKING

Rennspiel

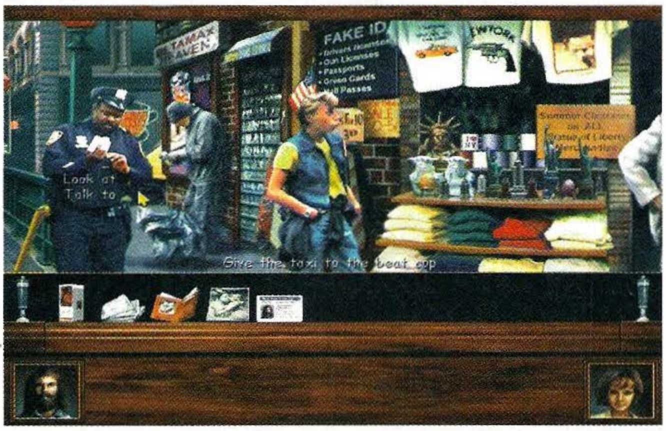
Grafik	80%
Sound	80%
Handling	55%
Spielspaß	**70%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juni '97

Was sich anhört wie eine Outlaws-Mission-Disk, entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als weiteres Highlight von den Spezialisten bei Legend, die in den letzten Jahren mit Text-Adventures wie Timequest, Eric The Unready und der Spellcasting-Trilogie Computerspiel-Geschichte geschrieben haben.

Callahan's Crosstime Saloon

Saloonfähig?



Allein auf diesem Screenshot können Sie Dutzende von Objekten anklicken und näher untersuchen - und wehe, Ihnen entgeht ein Detail...



Typisches Wortspiel: Aus „slender projectiles" (arrows) und „legend" (myth) wird „Aerosmith".



In der Kneipe werden Sie von verwegenen Abenteurern angesprochen.

Wenn Sie geglaubt haben, daß die Star Wars-Kantine auf Mos Eisley an durchgeknallten Gestalten nicht mehr zu überbieten ist, dann irren Sie sich. Denn im Lokal von Barkeeper Mike Callahan gehören bauchredende Schäferhunde und liebeskranke Vampire noch zu den harmlosesten Zechbrüdern. Nachdem Hauptdarsteller Jake Stonebender in einer „Punday Night" (Wortspiel-Turnier) gewaltig abgeräumt hat, macht sich die attraktive Undercover-Agentin Josie Bauer an ihn heran. Weil die Gute einer vom Aussterben bedrohten Kakao-Sorte nachtrauert, die zur Herstellung ihrer Lieblings-Schokolade benötigt wird, jetten die beiden in den brasilianischen Regenwald. Und das ist nur das erste von sechs Kapiteln; nach Abschluß einer Episode kehrt Jake in den Saloon zurück und tritt die nächste Reise an.

Übersetzungshilfe

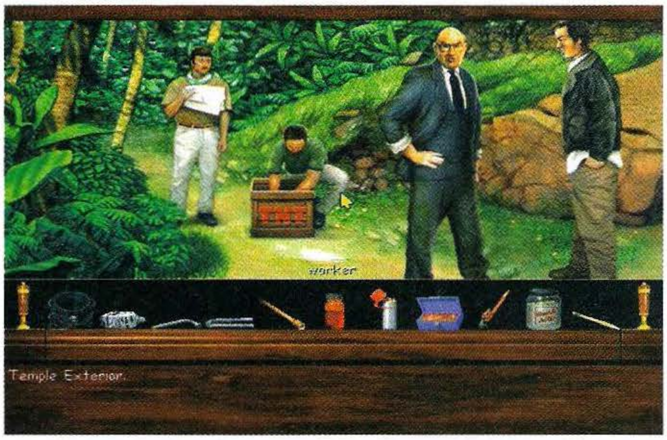
Daß der Packung standardmäßig ein „Survival Guide" beiliegt, ist nur in zweiter Linie auf die karitative Ader des Herstellers zurückzuführen. Denn das Adventure ist nicht nur schwer, sondern sehr schwer. Das liegt weniger an den einigermaßen logischen Puzzles, sondern vielmehr an den Unmengen winziger Utensilien und Schalter, die einem nicht mal beim zehnten Abgrasen des Bildschirms auffallen. Ein sehenswerter 360°-Grad-Panoramablick läßt Ihren Blick über die extrem detailreichen Kulissen mit ihren minimalst animierten Charaktern wandern. Besonders spaßig: Das Adventure steckt voller abgedrehter Überraschungen, weil der exzellente Parser so ziemlich jeden Unsinn mitmacht und entsprechend kommentiert. Wenn Sie die Romane von Douglas Adams oder Spider Robinson (auf dessen Büchern dieses Spiel basiert) mögen, dann werden Sie von Callahan's Crosstime Saloon hingerissen sein. Eine deutsche Version ist aus verständlichen Gründen nicht in Planung.

Petra Maueröder

Statement



Außer Tresen nix gewesen: Schulenglisch-Gebildete scheitern bereits am ersten Rätsel und kommen nicht einmal aus der Kneipe heraus. Wer's trotzdem schafft oder im Hintbook spickt, wird im weiteren Verlauf mit brillanten Wortspielereien und trockenem Humor verwöhnt, daß es nur so aus dem Lautsprecher staubt. Nicht ganz einfach und nur für Legend-Erfahrene empfehlenswert!



Komplexe Puzzles für Adventure-Profis: Die Gegenstände im scrollbaren Inventory müssen teilweise mehrfach untereinander kombiniert werden.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC
SVGA	ModemLink
DOS	Netzwerk
WIN 95	Internet
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
486 DX2/2-66, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 25 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 115 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	50%
Sound	60%
Handling	75%
Spielspaß	61%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Legend
Preis	ca. DM 80,-
Release	erhältlich

Diamonds 3D



Eine grafisch nicht allzu aufregende Arcanoid-Variante.

Arcanoid gehört zusammen mit Tetris und Pong wohl zu den Urvätern des Computerspiels. Mit Diamonds 3D ist nun eine dreidimensionale Variante auf dem Markt, die durch ein paar nette neue Features auf sich aufmerksam machen kann. Per Mausklick läßt sich der Schläger beispielsweise magnetisch machen und die auf- und abspringende Kugel bleibt an ihm kleben. Das ist besonders wichtig, wenn es darum geht, farbige Steine aus dem Weg zu räumen. Die grafische Umsetzung kann lediglich als funktionell bezeichnet werden, schöne Effekte findet man leider überhaupt nicht. Noch schlimmer: Die „dritte Dimension" wurde so umgesetzt, daß man die Entfernung zwischen Ball und zu zerstörendem Quader kaum berechnen kann. Spielerische Feinheiten wie das Anschneiden eines Balles werden dadurch unmöglich. Das einzig Faire an Diamonds 3D ist der Preis: 50 Mark für ein Zwischendurch-Spiel ist für Interessierte gerechtfertigt. (om)

RANKING

Action

Spielspaß 38%

Hersteller: NBG Verlag
Preis: DM 50,-

3D-SUPPORT: keine 3D-Unterstützung

SYSTEM: 486DX/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Alarmstufe X



Die Darbietung der Schauspieler paßt gut zum Rest des Spiels.

Unter dem Namen von Discovery Channel Multimedia veröffentlicht Egmont Interactive den Nachfolger des erfolglosen Öko-Adventures Operation Hurricane. In dem Sequel ist der ehemalige Gegenspieler Weatherman in eine Gruppe von Umweltschützern eingetreten. Offenbar hat er sich nicht zu einem eingefleischten Müslifanatiker gewandelt, denn vom Zeitpunkt seines Eintritts ab geschehen seltsame Dinge in den Forschungseinrichtungen. Um diese und den Rest der vom Ökokollaps bedrohten Welt zu retten, muß man in zahllosen winzigen Episoden für Ordnung sorgen. So müssen Bohrinseln abgedichtet oder Windräder repariert werden, mit etwas Phantasie läßt sich sogar eine durchgängige Handlung im Spiel erkennen. Alarmstufe X ist ein überaus plumpes Ökolehrbuch, das in eine spielerisch dünne Handlung gepreßt wurde und längst nicht an artverwandte Spiele wie etwa Connection heranreicht. (hw)

RANKING

Adventure

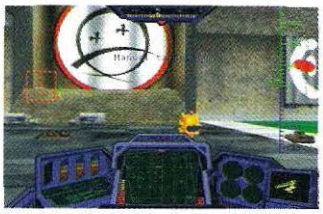
Spielspaß 45%

Hersteller: Discovery Mul.
Preis: DM 80,-

3D-SUPPORT: keine 3D-Unterstützung

SYSTEM: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Helicops



Die Vollversion von Helicops bietet größere Levels und neue Helikopter.

Nach der Sharewareversion von Helicops (Test in der PC Games 2/97) kommt nun endlich die erweiterte Vollversion auf den Markt. Am Szenario hat sich nichts geändert, denn Sie bekämpfen weiterhin ein Verbrechersyndikat, das Neo Tokyo bedroht, und steigen dazu in fünf verschiedene Kampfhubschrauber. Diese sind mit allerlei nützlichen Waffensystemen ausgestattet, die Sie gegen die feindliche Übermacht auch exzessiv benutzen müssen. Neben der reinen Ballerei müssen Sie auch fit im Luftraum sein, denn der eine oder andere Flug durch Lagerhallen ist in jedem Fall Pflicht. Dank der einfachen Steuerung gibt es keine Probleme, sich im Spiel zurechtzufinden, schwieriger sind da schon einige der Einsätze zu absolvieren. Zusätzlich läßt sich Helicops auch im Netzwerk mit bis zu acht Freunden spielen, was zusammen mit den anderen kleinen Verbesserungen die geringe Aufwertung gegenüber der Shareware rechtfertigt. (fs)

RANKING

Action

Spielspaß 70%

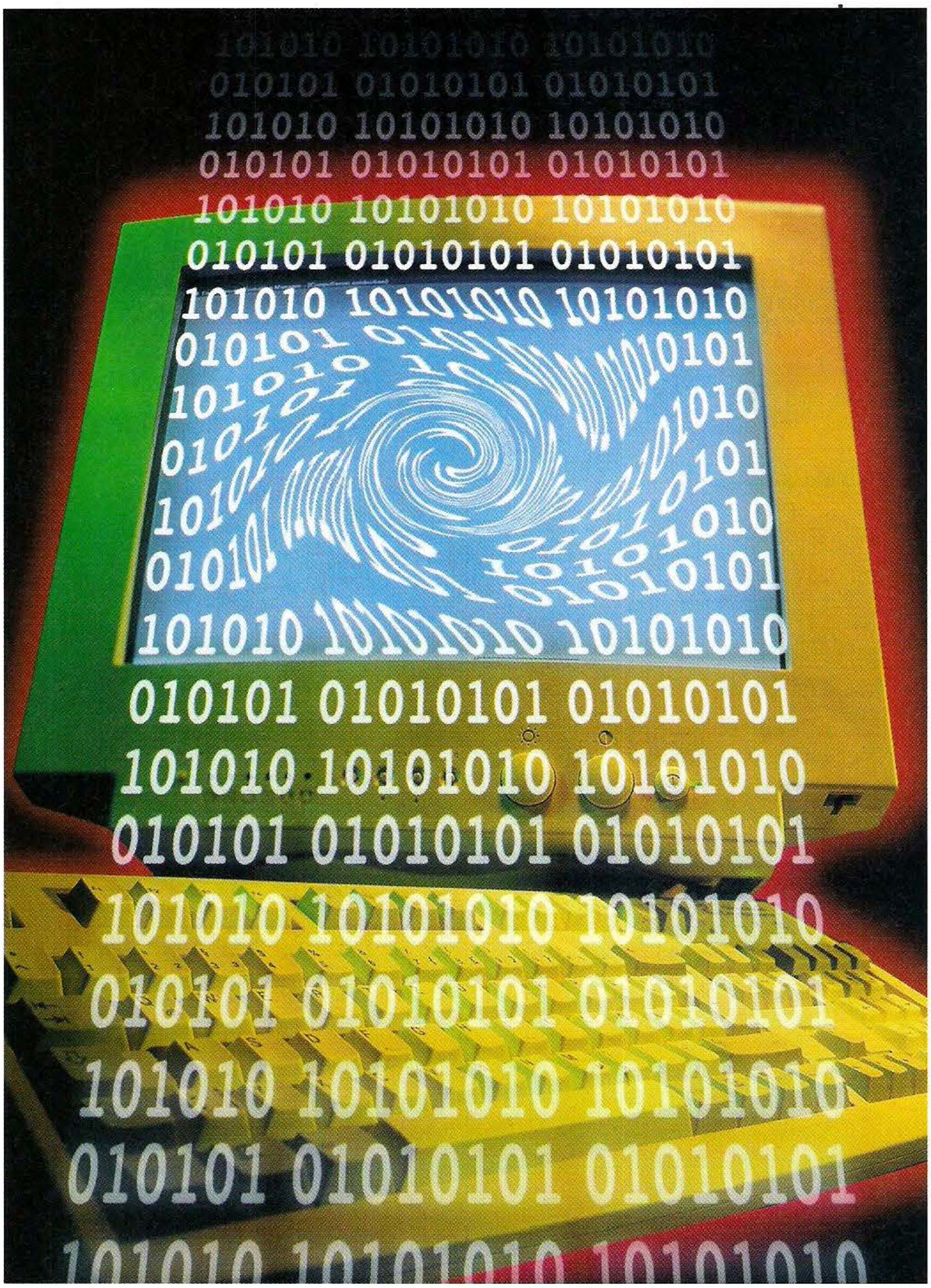
Hersteller: BMG Interactive
Preis: DM 70,-

3D-SUPPORT: keine 3D-Unterstützung

SYSTEM: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Firmenportrait: Magic Bytes

Die anderen



Drei Firmen: Neben Blue Byte und Starbyte ist Magic Bytes die dritte deutsche Softwareschmiede mit digitalem Namensanhang. Wir besuchten das aufstrebende Team in Gütersloh, um über Have a N.I.C.E. Day, das zehnjährige Firmenjubiläum und einige hochinteressante neue Projekte zu sprechen.

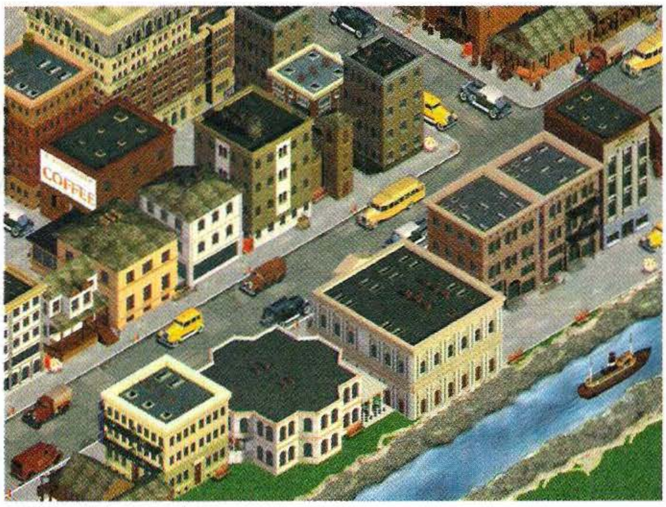
Abzusehen war's ja: Bei der Geschwindigkeit, mit der sich Have a N.I.C.E. Day in die Oberliga der Rennspiele und auf einen Spitzenplatz in der Käufergunst katapultierte, konnte ein Track Pack nicht lange auf sich warten lassen. Es soll schon Ende Juni, Anfang Juli an den Start gehen. Das Preisgeld steht noch nicht fest, wird sich aber wohl so um die 40 Mark bewegen. Wir durften schon einmal Rohfassungen der neuen Strecken probespielen. Soweit man sehen kann, wurde das selbstgesteckte Ziel – Feintuning an der Grafik – erreicht. Die Pisten fügen sich jetzt schöner in die Landschaft ein, auch wegen der neuen Randbegrenzungen. Um die Optik ein wenig aufzupolieren, wurde an der Perspektivenkorrektur gearbeitet. Noch nicht zu sehen, aber fest eingeplant: kleine Animationen auch während der Fahrt. Die neuen Tracks werden diesmal nicht nur Kuppen haben, sondern durch richtig hügelige Landschaften führen und mit Steilkurven aufwarten, dazu warten neue Bodenbeläge wie Kopfsteinpflaster. Der Liga-Modus bleibt erhalten, aber auf vielfachen Käuferwunsch hin kann man in der Erweiterung jede Strecke einzeln anwählen.
Michael Bittner tüftelt derweil an einer Anpassung für 3D-Beschleunigerkarten. Das Programmiergenie, bei dem Redetempo, Eßgeschwindigkeit und die Schnelligkeit seiner Grafik-Engine wunderbar harmonieren, erklärt die Probleme: N.I.C.E. wurde ursprünglich nicht für Beschleunigerkarten programmiert. Deshalb ist es jetzt schwierig, manche Sachen einzubauen. Es fehlen die Features, mit denen ich den Rauch und die Schatten des Games darstellen könnte. Außerdem haben sie nur 2 MB RAM – unsere Texturen benötigen aber 10. Wenn nachher die Perfor-

Bytes

mance und die Grafikqualität schlechter sind als vorher, macht ein Update keinen Sinn". Angedacht wird deshalb, das Windows-Modul Direct3D auszubremsen und durch direkten Zugriff auf die gängigsten Karten auf die Tube zu drücken. Besitzer von Exoten blieben dann auf der Strekke. Ob's überhaupt klappt, steht derzeit noch in den Sternen. Auf einen sonnigen Winter dürfen sich BIING!-Freunde freuen. Sollte der Release-Plan eingehalten werden, steht uns noch vor Weihnachten der Nachfolger des Oberweiten-Schlagers bevor, der vor zwei Jahren in der Publikumsgunst ganz weit nach oben schlüpferte.

Schlüpfriger Stoff

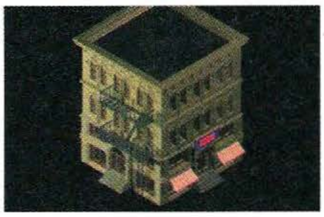
Als Arbeitstitel wird „Sonne, Strand und dicke Möpse" gehandelt – ob dieser auch das Endprodukt zieren wird, ist fraglich. Immerhin sollen einige Szenen am Strand spielen, aber



Hauptbildschirm von Al Capone: die isometrische Darstellung Chicagos.



Vorliebe für Autos? Die N.I.C.E.-Macher beweisen auch bei Al Capone ihre Liebe zu schicken Schlitten.



Aus solchen Häusern wird das Spielfeld zusammengesetzt – alle gab's wirklich im Chicago der 20er Jahre.



Im Spiel kann alles in drei Zoomstufen und aus vier verschiedenen Richtungen betrachtet werden.



So sieht's aus, wenn man das Waffenlager betritt. Ein sehr wichtiger Options-Bildschirm.

Spaßmacher





reLINE, die Macher von BIING!, sind unter den bürgerlichen Namen Olaf Patzenhauer und Holger Gehrmann bekannt.

Nach dem Erfolg von BIING! kommt reLINE mit dem Nachfolger. FATE – Gates of Dawn ist Olafs Frühwerk, Holger hat Top Secret, Operation Hongkong, Hollywood Poker, Oil Imperium und noch einige andere Titel aufzuweisen. An Dynatech waren beide beteiligt. Sie gaben uns Antwort auf unsere Fragen.

Wenn man BIING! so ansieht, hat man unweigerlich den Eindruck, daß Ihr Krankenhäusern alles, nur nichts Gutes zutraut. Hattet Ihr schlechte Erfahrungen?
Ob man es glaubt oder nicht, wir lagen noch nie in einem Krankenhaus – außer bei der Geburt natürlich. Vielleicht haben wir einfach zu viele öde Arztserien im Fernsehen gesehen.

Nur mal angenommen, Ihr müßtet ins Krankenhaus und würdet von einem Arzt behandelt, der BIING! kennt...
Da gäbe es wohl eher Probleme mit den Krankenschwestern...

Was war Eure erste Reaktion, als Ihr von BOONG?! gehört habt?
Wenn man bedenkt, daß der Name BOONG! bereits in einer Vorankündigung von Magic Bytes erschien, ist es schon recht dreist, eine Fußballsimulation umzubenennen, um schnell Kohle zu machen. Die Copyrights an BIING!, BOONG! und ähnlichen Namen liegen bei Magic Bytes, weshalb einfach ein Fragezeichen eingefügt wurde. Es ist ein Wunder, daß Magic Bytes die Dinger nicht kurzerhand einstampfen ließ...

Mal abgesehen vom Szenario – was soll BIING! 2 von anderen Spielen des Genres unterscheiden?
Neben umfangreichen technischen Verbesserungen werden diesmal alle Einzelpersonen praktisch total simuliert. Im ersten Teil war das noch ziemlich eingeschränkt, aber bei BIING! 2 werden sogar Beziehungskisten simuliert. Zwei Leute verlieben sich, turteln herum, es gibt den ersten Krach, später bewirft man sich mit Gegenständen... Das wurde bisher noch nie erreicht, und solche Details sind unserer Meinung nach das, was ein gutes Spiel ausmacht. Es soll schon Spaß machen, wenn man nur zuschaut, was in dieser Welt so vor sich geht. Leider ist das aber auch recht aufwendig zu programmieren.

Vielen Dank, daß Ihr Euch Zeit genommen habt.

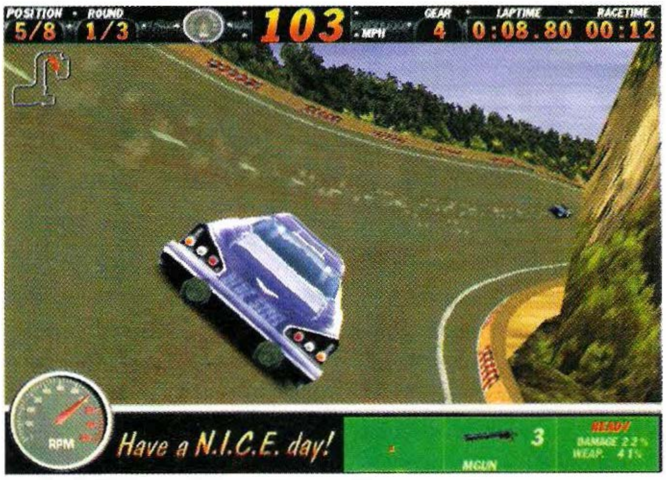


Ist er zu hart, sind Sie zu weich – zumindest als Gangsterboß.

eben auch nur einige. Über den Inhalt hält man sich beim Programmiererteam reLINE noch bedeckt – denn gute Ideen tauchen nur allzu schnell auch in Konkurrenzprodukten auf. Aber das, was wir dem Programmierer-Duo entlocken konnten, wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten: In optischer Hinsicht soll sich einiges tun – 800x600 Bildpunkte Auflösung bei True Color wird das Ganze haben, und Animationen in allen Räumen. So darf man die Gags intensiver studieren und die Pixeldamen noch besser genießen. Außerdem wird die Grafik modularer: keine Einheitsstandbilder mehr, sondern genau die Personen und Sachen auf dem Bildschirm, die sich auch gerade im Raum befinden. Neu hinzukommen wird die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad einzustellen – ein von Spielern des ersten Teils vielfach geäußerter Wunsch. Weiterhin versprechen die Macher ein leicht überarbeitetes Interface – aber vor allem viele spritzige Gags.

Organisiertes Verbrechen

Das dritte Game im Bunde ist kriminell. Alles redet vom großen Lauschangriff, und Magic Bytes will eine Simulation des organisierten Verbrechens veröffentlichen. Schon seit längerer



Das Track Pack wird nicht nur über neue Strecken verfügen.

Zeit werkelt Synetic an Al Capone, um Anfang nächsten Jahres die Herrschaft über ein neues Genre zu übernehmen. Als „strategische Gangstersimulation" wird das Spiel gehandelt – die Elemente werden aber so vielfältig sein, daß sich das fertige Game in keine Schublade einordnen läßt. Über 100 historische Gebäude aus dem Chicago der 20er-Jahre wurden aus 3D-Modellen zusammengebaut und mit Texturen überzogen. Daraus wird dann ein isometrischer Spielplan entstehen, auf dem sich Oldtimer und „Personal" vom Schuhputzer bis zum Zeitungsverkäufer bewegen. Dies ist für ein funktionierendes Gangsterimperium natürlich ungemein wichtig – gilt es doch, durch Schutzgelder, illegalen Alkoholverkauf, zwielichtige Nachtclubs und verbotenes Glücksspiel zu Geld und Macht zu kommen, um am Spielende Boß aller Bosse zu sein. Ein kleines Trinkgeld zur rechten Zeit bei einem einflußreichen Mann kann Wunder bewirken. Diesen muß man aber erst kennenlernen, wofür sich ein sehr privater Club anbietet. Gerüchte wiederum verbreiten sich beim Friseur in Windeseile. So hat jede Lokalität ihre eigene Funktion im Spielgeschehen. Als mächtiger Gangsterboß tritt der Spieler selbst nie auf dem Spielplan in Erscheinung, hält aber alle Fäden in der Hand. Jeder der eigenen Mannen wird automatisch eine bestimmte Funktion

Vision & Realität



Plant zwei hochwertige Titel pro Jahr unter dem Label Magic Bytes: Ralf Kleinegräber.

Magic Bytes wurde 1987 gegründet. 1991 ging die Muttergesellschaft pleite, der heutige Inhaber Ralf Kleinegräber übernahm die Firma. Anfangserfolge dank witziger Grafik mit Western Games und Werner – trotz mäßiger spielerischer Qualitäten. Es folgten weitgehend vergessene Spiele wie Pink Panther, der erste PC-Titel war Wallstreet. Mit BIING! gelang dann ein Comeback. Heute fungiert Magic Bytes als Publisher für die Teams reLINE, Interoctivision und Synetic. Geschäftsführer Ralf Kleinegräber beantwortete unsere Fragen:

Was ist die Firmenphilosophie von Magic Bytes?

Dem Kunden ein Produkt zu liefern, mit dem er rundum zufrieden sein kann.

Sind aufwendigere Techniken für eine eher kleine Firma überhaupt erschwinglich?

Ja und nein. Sollten einmal Silicon Graphics Workstations benötigt werden, werden sie angeschafft. Aber alles muß in einem vernünftigen Kosten-Nutzen-Verhältnis stehen.

Oft sind Aussagen wie "gar nicht übel – für ein deutsches Game" zu hören. Ärgern Sie solche Aussagen, empfinden Sie dies als arrogant?

Nein, das ärgert mich nicht. Der Marktanteil ausländischer Publisher hier in Deutschland ist sehr hoch. Daß wir nicht denselben Anteil in anderen Ländern haben, ist uns selbst zuzuschreiben. Wir haben nicht für diese Länder entwickelt. Das wird sich ändern. Deutsche Entwickler gehen jetzt die ausländischen Märkte mit Produkten an, die auch für diese Märkte passen. In zwei Jahren werden dieselben Leute, die gestern noch "gar nicht so schlecht" meinten, sagen: "Hey, what a fucking good game". Und nicht mehr registrieren, daß es aus Deutschland kommt.

Wie soll's mit Magic Bytes weitergehen – möglichst starke Expansion, um mehr Ressourcen für aufwendige Projekte zu haben?

Wir werden im Schnitt zwei hochwertige Produkte pro Jahr veröffentlichen und, soweit es notwendig ist, um eine optimale Plazierung für unsere Produkte zu erreichen, auch weitere internationale Büros eröffnen.

Magic Bytes gibt es seit 1987. Jetzt haben wir 1997. Wagen wir einen Blick in die Zukunft – wie stellen Sie sich die Firma 2007 vor, wie wird der Markt aussehen und welche Spiele wird man spielen?

Wahrscheinlich wird Magic Bytes von einer großen Firma geschluckt sein. Der Markt wird fast so groß sein wie der Musikmarkt. Die Games werden wohl ganz anders aussehen, aber denselben Inhalt haben.

Wie rekrutieren Sie Ihre Programmiererteams?

Ich hab' keine besondere Vorgehensweise. Oft bekommen wir auch Bewerbungen zugesandt, die wir nicht sofort verwerten können, weil die laufenden Projekte ja schon besetzt sind. Die Adressen kommen dann in eine Datenbank, wo man sie bei Bedarf abrufen kann.

Vielen Dank für das Interview.

wahrnehmen – durch Anklicken kann ihm aber jederzeit eine spezielle Aufgabe zugewiesen werden. Rangeleien gibt's beim Zusammentreffen mit einer der sieben konkurrierenden, authentisch recherchierten Gangs in Form eines kleinen Action-Parts. Wenn der Spieler ein Gebäude anklickt, schaltet die Darstellung auf eine 2D-Innenansicht um, jetzt können Geschäfte getätigt werden. Auch ein Netzwerk-Modus für acht Spieler ist vorgesehen, wohl mit leicht vereinfachtem Spielprinzip. Denn nach und nach kamen immer mehr Ideen zusammen, die man im Spiel verwenden will: Von dem ursprünglichen Konzept eines konventionellen WiSims ist man mittlerweile weit entfernt. Das Problem ist nun, wie man das alles möglichst einfach erlernbar und gut spielbar hinbekommt. Wenn hier die Abstimmung gelingt, könnte uns ein sehr interessantes Produkt erwarten.

Zukunftsmusik

Neben den drei Produkten in Arbeit noch eine richtig „nette" Nachricht zum Schluß: Obwohl es noch rein gar nichts davon zu sehen gibt, wird schon eifrig an einem Konzept für einen N.I.C.E.-Nachfolger gewerkelt. Von Grund auf neu entwickelt – und mit mehr als genug neuen Ideen: Technisch soll das Produkt natürlich in der ersten Reihe mitmischen – also 3D-Kartenunterstützung von Anfang an, MMX und Dolby Surround, sofern sich die Hardware durchsetzt. Die Landschaft wird nicht mehr aus einzelnen Elementen zusammengesetzt, sondern frei modelliert, mit Strecken über Berg, Tal und Brücken. Nebel- und Lichteffekte sollen alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Das strenge Ligasystem wird wohl aufgegeben. Stattdessen reist der Spieler frei durch die Welt und nimmt nach eigenem Gusto an den Rennen teil – sofern er das Startgeld und den Transport bezahlen kann. Mehr Autos, darunter auch Geländewagen für Querfeldein-Abkürzungen; nicht nur Rundkurse, sondern auch Etappen-Rennen. Die Fahrzeugphysik wird überarbeitet – möglicherweise führt das zu neuen Tuning-Optionen. Schon Anfang 1998 soll der neue Flitzer an den Start gehen. Angepeilt ist eine optimale Lauffähigkeit ab einem P133, mit einigen Einschränkungen auch darunter.
Wir jedenfalls sind gespannt auf die nächsten Spiele von Magic Bytes – und halten Sie natürlich auf dem laufenden.

Andreas Laber

Schöner Tag



Hintere Reihe, v.l.n.r.: Olaf Georgi (Sound), Carsten Holtmann (3D-Grafik), André Kröker (Grafik). Vordere Reihe, v.l.n.r.: Jürgen Kersting (Konzept), Michael Bittner (Programmierung), Andreas Leicht (Konzept) Quer: Renate Langenkämper (Konzept, Grafik)

Synetic, das Team hinter Have a N.I.C.E. Day, dem Track-Pack, Al Capone und N.I.C.E. 2, stand uns Rede und Antwort.
Bevor sie sich vor eineinhalb Jahren selbständig machten, arbeitete Michael Bittner für Talion an Trex Warrior für den Amiga, Iron Soldier für den Jaguar und "einigen Sachen, an die sich sowieso niemand mehr erinnert". Die anderen kamen von Ascaron (damals noch Ascon) und entwickelten Patrizier CD-ROM, Anstoß, Anstoß World Cup-Edition, Hanse sowie Pole Position und begannen mit Hexagon Kartell.

Was ist bei Euch zuerst da: das Spielprinzip oder das Thema eines Titels?
Bei Al Capone hatten wir zuerst das Thema und haben uns dann ein Spielprinzip dazu überlegt. Tja, und N.I.C.E.: Michael wollte die schnellste Engine auf dem Markt programmieren – deshalb haben wir das Spiel gemacht.

Würde es Euch reizen, in die USA zu gehen und groß rauszukommen?
Man kann überall gut oder schlecht entwickeln. Lieber als in die USA würden wir irgendwo in den Süden gehen und in der Sonne sitzen. Wir haben schon über vernetzte Bambushütten nachgedacht (Lachen).

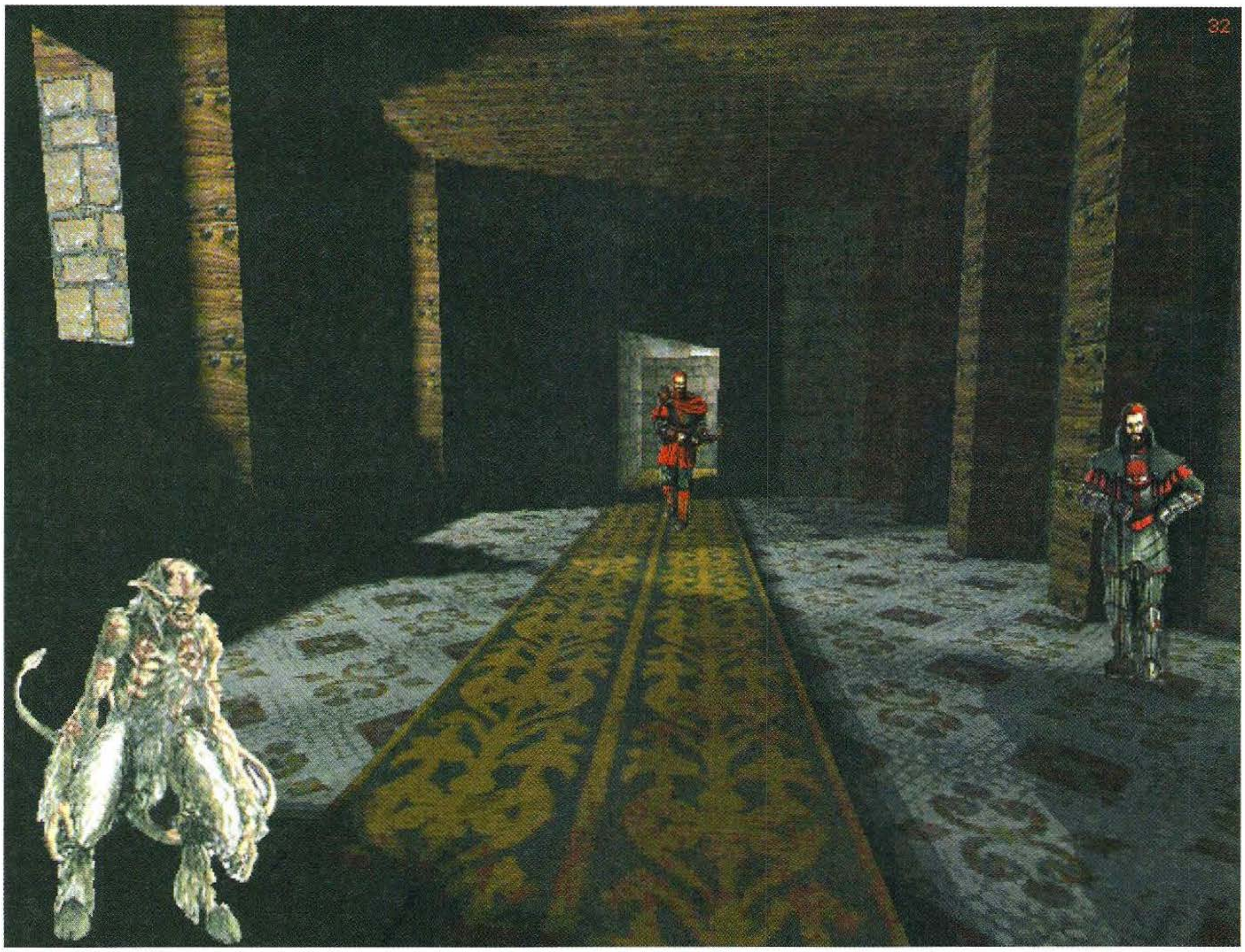
Aber in Amerika gibt es doch große Firmen – mit besserer Hardware und größerem Budget. Damit entwickelt es sich doch leichter, oder?
Größeres Budget – gern. Bessere Hardware – gern. Ein größeres Team nicht, da muß man es jedem recht machen, dabei bleibt nicht genug Raum für Kreativität. Wir sind hier ganz zufrieden – wenn man mal davon absieht, daß sich von jeder verdienten Mark der Staat ziemlich viel nimmt.

Dann ist Euer Einkommen wohl in einer anderen Klasse als meins. Wenn wir gerade beim Geld sind: So richtig erfolgreich wird man nur, wenn man sich auf ein Genre einschießt. Auch Ihr knobelt schon an einem Nachfolger von N.I.C.E. Können wir dann also auch mit Teil 3, 4, 5 rechnen?
Um irgendwann fertig zu werden, konnten wir bei N.I.C.E. 1 nicht alles machen, was wir gerne wollten. Alles das wollen wir jetzt bei N.I.C.E. 2 einbauen, es wird ein komplett neues Spiel. Danach ist aber Schluß und wir machen etwas anderes.

Bei Rennspielen ist die Konkurrenz recht groß – was denkt Ihr über die anderen Produkte?
IndyCar haben wir ohne Ende im Netzwerk gezockt. Deshalb haben wir bei N.I.C.E. auch großen Wert auf die Netzwerk-Option gelegt. Als dann so viele neue Renngames angekündigt wurden, wurde uns ein bißchen mulmig. Wir hatten Angst, in der Masse unterzugehen. Bleifuß 2 ist sehr gut, bietet aber gegenüber dem ersten Teil wenig Neues. Also haben wir immer gehofft, daß wir ein paar Features haben, die die Konkurrenz nicht hat. Als das Spiel dann auf der Messe in Köln so gut ankam, hat uns das total gefreut.

Würdet Ihr Eure eigenen Games selbst spielen?
Bei Al Capone bauen wir alles ein, was wir selbst gerne drin hätten. Aber wenn Du ein Spiel entwickelst, kennst Du es natürlich in allen Details – manchmal ist es dann nicht mehr so interessant, es selbst zu spielen. N.I.C.E. kramen wir immer mal wieder für eine Netzwerk-Session raus.

Wenn ich weg bin und Ihr wieder Eure Ruhe habt – was steht dann heute noch an?
Michael arbeitet an einer 3D-Karten-Unterstützung für N.I.C.E., Carsten experimentiert mit Grafiken für Al Capone – aber Priorität hat jetzt erstmal das Track Pack. Ein so kleines Team wie wir muß sich immer auf ein Projekt konzentrieren.



Neues von Looking Glass: Flight Unlimited 2, The Dark

Unter der Lupe

Wann kommt Flight Unlimited 2? Was hat es mit The Dark auf sich? Gibt es wirklich einen Nachfolger für System Shock? Fragen, denen Markus Krichel vor Ort bei Looking Glass nachgegangen ist...

Looking Glas Technologies begann, wie so viele andere erfolgreiche Softwareunternehmen, als Drittentwickler für ein anderes Softwarehaus – in diesem Fall für Origin. Zusammen mit Origins Über-Produzent Warren Spector entwickelte man dort solche Toptitel wie System Shock oder Ultima Underworld. Vor drei Jahren erfolgte dann der Entschluß, es auf eigene Faust zu versuchen. Der Beweis für die Richtigkeit dieser Entscheidung steht zumindest in der Kasse noch aus. Denn obwohl Looking Glass kontinuierlich qualitativ hochwertige Titel produziert, blieb dem Unternehmen der große finanzielle Erfolg bisher versagt. Flight Unlimited gilt bei vielen als die Referenz unter den Flugsimulationen, Terra Nova war eine gelungene Variante im 3D-Action-Genre, und dennoch verkauften sich diese Spiele nicht in den ganz großen Stückzahlen. Umstrukturierungen wurden notwendig.
Vom ehemaligen Großkunden Orgin holte man sich vor etwas mehr als einem Jahr Warren Spector, der bei allen Origin/ Looking Glass-Titeln als Produzent mitwirkte. Nachdem dieser ein Satellitenbüro in Austin eröffnet hatte, begann er sofort mit der Arbeit an einem würdigen System Shock-Nachfolger. Währenddessen entwickelte man im Bostoner Hauptbüro die Fortsetzung von Flight Unlimited und konzipierte mit The Dark einen brandneuen Anwärter auf die Rollenspiel-Krone. Die-

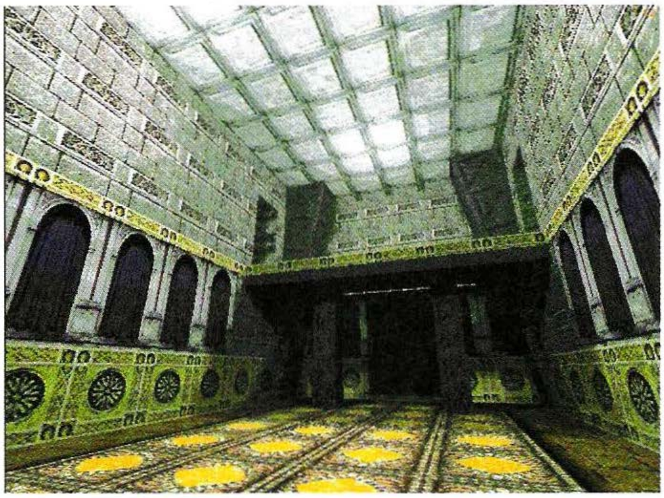
Voyager

Durch den überraschenden Abgang von Viacom New Media und die Übernahme der Restbestände durch Virgin Interactive kam das Star Trek Voyager-Projekt zu einem totalen Systemstopp. Die Zukunft dieses Spiels steht daher zumindest in Frage. Eins ist jedoch amtlich: Looking Glass wird das Spiel nicht mehr entwickeln. Ein kurzer Anruf bei Virgin Interactive brachte leider keine schlüssigen Informationen zutage. Es ist jedoch davon auszugehen, daß die bereits bezahlte Lizenz bei Virgin Weiterverwendung finden wird. Captain Janeway nebst Crew werden ihre Heimreise jedoch um ein oder zwei weitere Jährchen verschieben müssen.

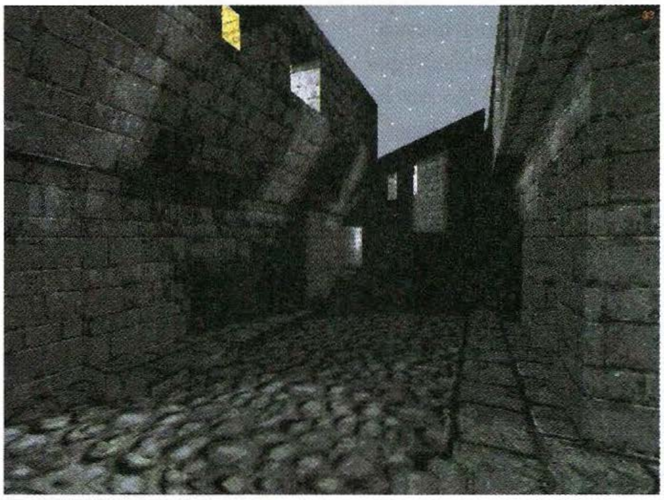
ses Produkt werden wir Ihnen in diesem Artikel und in der Videoreportage (auf CD-ROM) im Detail vorstellen.

Der Charakter macht das Spiel

„Rollenspiel bedeutet für mich, daß der Charakter das Spiel und nicht das Spiel den Charakter prägt", meinen Creative Director Gregg Lo Piccolo und Lead Designer Tim Stellmach, „und in The Dark werden Rollenspiel-Fans in aller Welt dieses System zu schätzen wissen." Was wollen uns diese Designer sagen? Ganz einfach: Das traditionelle Rollenspiel hat ausgedient, und neue Ideen müssen her. Daher läßt sich The Dark am besten durch eine Auflistung der Dinge beschreiben, die man wegfallen ließ.
Zunächst gibt es nur einen Charakter, und der ist auch kein strahlender Held, sondern eher von der Sorte „sympotischer Loser" – ein Dieb, um genauer zu sein. Auch auf Statistiken verzichtete man und begründet dies zwar logisch, wenn auch nicht unbedingt rollenspielgerecht: Erfahrung sammelt man durch den ständigen Gebrauch eines Objektes (Waffen, Lockpicks etc.) sowie durch Wiederholung. Hierdurch ergeben sich automatisch neue Fertigkeiten und Kenntnisse. Der Computer als allmächtiger Dungeon Master gehört der Vergangenheit an. Der nächste Punkt wirkt dagegen schon etwas gewagter: Vermeidung von Kampfhandlungen! Sie haben richtig gelesen: Keine Schwerter, Schleudern oder sonstige Gerätschaften. Alternativ sind Tarnung, Anschleichen und Fallenstellen gefragt. Die Sittenwächter wird's freuen.
Handlungsverzweigungen schenkt man sich ebenfalls.



Obwohl sich The Dark hauptsächlich durch düstere Gäage und Verliese auszeichnet, wird es auch einige farbenfrohe Gebäude geben.



In den dunklen Gassen fühlt man sich als Dieb wie zuhause. Hier könaen Sie unbescholtenen Bürgern auflauern.

Looking Glass ist der Ansicht, daß echte Verzweigungen dieser Art zu limitiert sind. Man will sich lieber auf eine gute, statt auf mehrere lahme Stories konzentrieren. Betrachtet man die großspurigen Versprechungen von der digitalen Neverending-Story, die in der Vergangenheit stets in lähmende Langeweile ausarteten, wirkt diese Entscheidung geradezu erfrischend.



Unter anderem warten unheimliche Tempel auf den Spieler.

Einsatz von Sound-Effekten

Wie kein anderes Spiel bedient sich Looking Glass einer vielfach übersehenen Komponente – dem Sound. Unterschiedliche Laustärken und Klänge beeinflussen den Spielablauf erheblich. Beispiel: Ein Dieb, der auf einem Metallboden geht, macht lautere Schritte als auf einem Sand- oder Holzboden, wodurch er von seinen Feinden leichter ausfindig gemacht werden kann. Die Musik folgt einem mittelalterlichen Thema, in etwa mit den modernisierten gregorianischen Gesängen der Gruppe „Enigma" vergleichbar. Der Schwerpunkt Sound und Musik kommt nicht von ungefähr. Immerhin kann der kreative Direktor auf eine illustre Karriere als Rockmusiker zurückblicken. Gregg Lo Piccolo, der bereits für die Geräuschkulisse von System Shock verantwortlich war, ist einer der Mitbegründer der Gruppe „The Tribe", die durch zahlreiche MTV-Auftritte und Tourneen bekannt geworden ist.

Düstere Kellergewölbe

Nomen est omen: Die Spielumgebung ist in der Tat sehr dunkel und wird nur durch gelegentliche Exkursionen ans Tageslicht aufgehellt. Als Dieb zählt der Spieler natürlich zu der Sorte lichtscheuen Gesindels, die bevorzugt im Schutz der Dunkelheit operiert. Der grundsätzliche Konflikt inner-



Durch aufwendige Texturen wirken die Wände besonders realistisch, da sich fast alle Steine irgendwie voneinander unterscheiden.

halb des Spiels besteht zwischen dem Formenwandler Constantine, auch als Trickster bekannt, und dessen Bodyguard Victoria. Gemeinsam setzen sie sich mit der geheimen Hammer-Sekte auseinander. Der Spieler beginnt seine Karriere in den Diensten der beiden Erstgenannten, erkennt aber schnell, daß diese nichts Gutes im Schilde führen. In einer Hommage an Quest for Glory 2 raubt er das Haus eines reichen Bürgers aus und sammelt auf diese Weise erste Erfahrungen als professioneller Krimineller. Doch schon nach kurzer Zeit verbündet er sich mit den Hammer-Forces im Kampf gegen das trickreiche Zweigestirn.

Komplexe Intelligenz

Das Spiel läuft in einer in Levels unterteilten 3D-Umgebung aus der Sicht der ersten Person ab und erstreckt sich über ein beachtliches Areal, das ausreichend Gelegenheit für neue Entdeckungen bietet. Alle Kreaturen verfügen über komplexe Intelligenz und machen dem Spieler das Leben so schwer wie möglich. Monster warten nicht geduldig hinter einer verschlossenen Tür auf den Wiederauftritt ihres zum Snack auserkorenen Opfers, sondern suchen sich andere Wege zum Objekt der Begierde. Sie laufen um Mauern herum, steigen Treppen hinauf, springen mehr oder weniger wendig über Hindernisse und verfügen über ein geradezu unverschämt umfangreiches Arsenal an Bewegungen, die in einer Art taktischen KI zum Ausdruck kommen. Wegen der mangelnden Kampfbereitschaft des Spielercharakters muß dieser sich immer wieder neue Tricks einfallen lassen, um die gar nicht mehr so tumben Monster ins Leere laufen zu lassen. Als besonders hartnäckig erweisen sich die Obermonster, wie der Bug Demon, der zweiköpfige Ogre, der



Helle und leuchtende Mosaiksteine stechen bei der sonst recht eintönigen Farbgebung natürlich ganz besonders hervor.



Die Kamera schwenkt bei Laufbewegungen in verschiedene Richtungen, abhängig von der Umgebung (z. B. niedrige bzw. schmale Gänge).

Flight Unlimited 2

Über Flight Unlimited 2 hoben wir bereits in der letzten Ausgabe berichtet, daher folgt lediglich eine kurze Zusammenfassung. Virtuelle Piloten kurven mit (bisher) acht verschiedenen Maschinen zwischen den mehr als 40 verschiedenen Flugplätzen der San Francisco Bay Area herum. Erstmals kann man sich mit dem Flugverhalten eines Wasserflugzeugs (Beever Seaplane) vertraut machen. Das Areal ist eine naturgetreue Wiedergabe dieser Gegend, Flugplätze wurden in allen Einzelheiten fotografiert und anschließend dreidimensional gerendert. Auf unserem CD-Video-Special können Sie sich selbst von den diversen Vorzügen dieses Programms überzeugen.







Geheim

Junction Point: Hinter diesem geheimnisvollen Arbeitstitel verbirgt sich der inoffizielle Nachfolger von System Shock. Entwickelt wird das Programm von Warren Spector persönlich – und zwar in Austin, und damit auch geographisch im Schatten des früheren Brötchengebers Origin. Spekulationen ranken sich wie wildwachsendes Unkraut um dieses Projekt, über das man jedoch partout nicht reden will. Optisch müßte es The Dark sehr ähnlich sein, wird es doch mit der gleichen Engine entwickelt. Ergo: 3D-Spiel aus der Sicht der ersten Person mit der beschriebenen ACT/REACT-Technologie und sich nahtlos einfügenden Zwischensequenzen. Es ist sogar durchaus möglich, daß Junction Point noch vor The Dark erscheint, da die Entwicklungsarbeit bereits früher begonnen hat. PC Games hofft, Ihnen im nächsten Monat mehr Informationen zu Junction Point bieten zu können.

Krabbenmann oder der rattenartige Sweel.
Warren Spectors Präsenz als Produzent wird besonders in den Cut-Szenen deutlich. Wie bereits in System Shock unterscheiden sich die Zwischensequenzen nicht von der Grafik des eigentlichen Spiels und laufen als integrierte Animationen ab. Außerdem kommt auch bei The Dark die von ihm entwickelte Junction Point-Engine zum Einsatz, die auch für die gleichnamige System Shock-Fortsetzung eingesetzt wird. Darüber mehr im obenstehenden Kasten.

Realistische Spielumgebung

Die KI basiert auf einer neuen Technologie namens ACT/REACT. Alle Objekte im Spiel verfügen über variable Charakteristiken und Verhaltensmuster. Dies gilt sowohl für aktive als auch für traditionell inaktive Objekte. Ein Beispiel: Die Welt von The Dark vermag zwischen bestimmten Zuständen zu unterscheiden. Dazu gehören beispielsweise Jahreszeiten, Wetter, Licht, Dunkelheit usw. Hieraus ergeben sich gewisse Reaktionen: Wird es zu kalt, friert das Wasser. Gegenstände, die zu heiß werden, fangen an zu brennen. Gegner fallen nicht zweimal auf den gleichen Trick rein und zeigen Emotionen. Ein Monster, dem man zu übel mitgespielt hat, macht sich lieber aus dem Staub, anstatt es auf eine neue Konfrontation ankommen zu lassen. Der Grundgedanke von ACT/REACT beruht darauf, den Spieler improvisieren zu lassen. Hierzu macht er sich Witterung, Terrain, Inventarobjekte, aber auch die Stärken und Schwächen des jeweiligen Gegners zunutze. Das Ziel besteht darin, tatsächliche, physikalische und emotionale Gegebenheiten so realistisch wie möglich zu emulieren.
Kein Rollenspiel kommt heutzutage mehr ohne Multiplayer-Optionen aus, und The Dark macht in diesem Fall keine Ausnahme. Die Standardmodi sind zwei Spieler über Modem oder bis zu acht Spieler via Internet oder Netzwerk. Man weist darauf hin, daß zur Zeit an Head-to-Head-Spielen gearbeitet wird. Es ist also davon auszugehen, daß in der Mehrspieler-Variante die lineare Vorgehensweise des Solo-Spiels weichen muß.



Fackeln spenden in den dunklen Gemäuern zumindest ein wenig Licht, vorhandene Objekte werfen gleichzeitig Schatten.



Am Sternenhimmel wird bei Looking Gloss momentan noch eifrig gearbeitet, noch sieht er ein wenig karg und aufgesetzt aus.

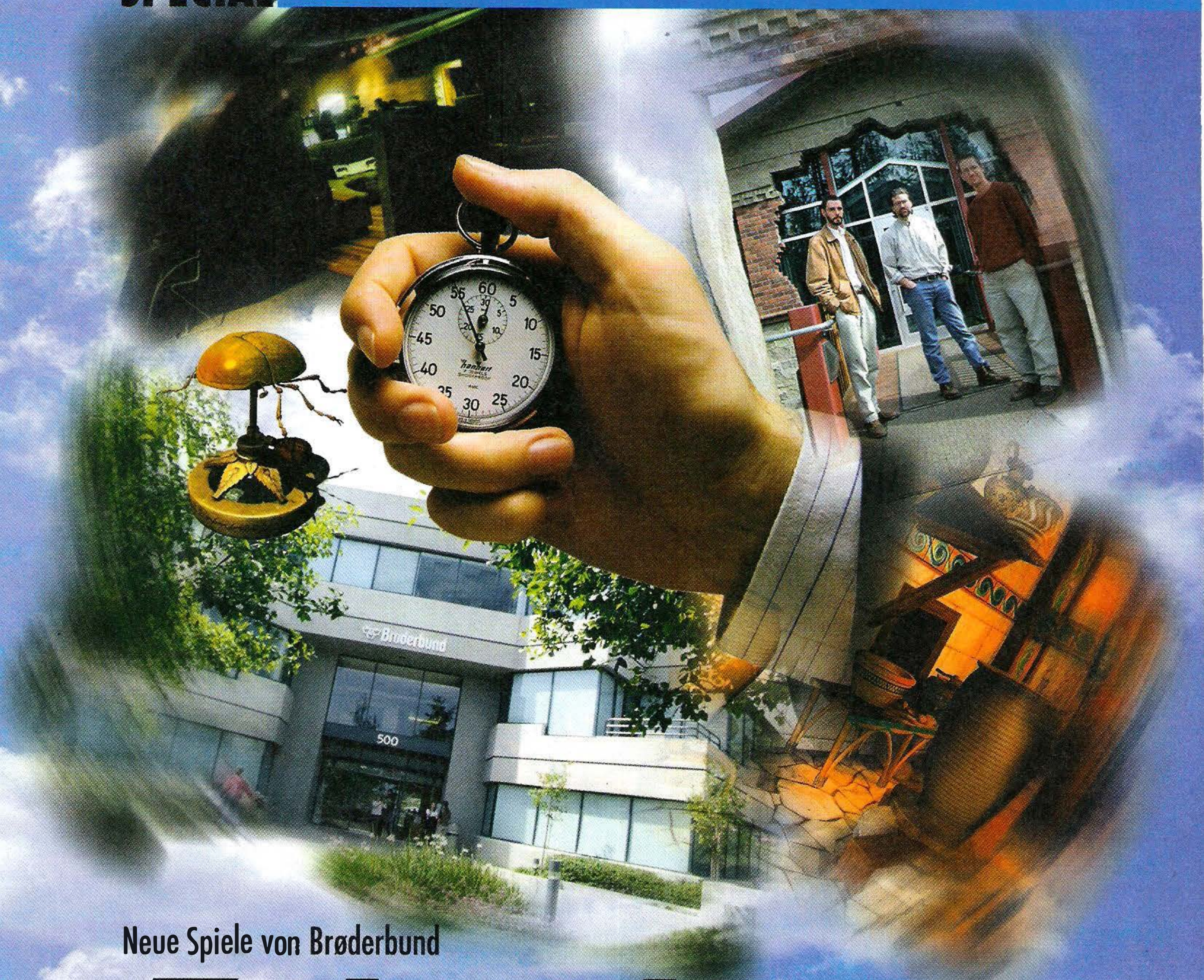


Je nach Umgebung verändern sich auch die Texturen an den Wänden. Hier sehen Sie skurille Ornamente, die zur Verzierung angebracht wurden.

Wann wird's dunkel?

Der wie immer ohne Gewähr genannte Veröffentlichungstermin wurde auf Ende dieses Jahres festgelegt. Dies erscheint angesichts des momentanen Standes eher kühn. Auf jeden Fall soll zur E3 in Atlanta (Mitte Juni) schon mal eine Demo zur Verfügung stehen. Looking Glass hat– im Gegensatz zu den meisten anderen Firmen – bei all seinen Veröffentlichungen Innovationsfreude und Mut zum Risiko gezeigt. Hoffen wir, daß sich mit The Dark auch der zweifellos verdiente Verkaufserfolg einstellen wird.

Markus Krichel ■

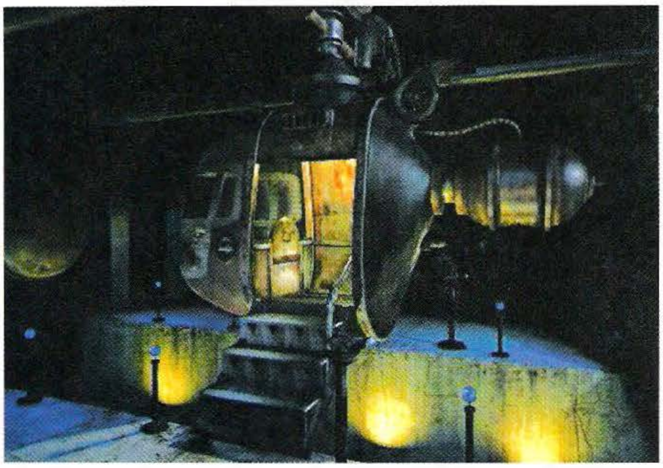


Neue Spiele von Brøderbund

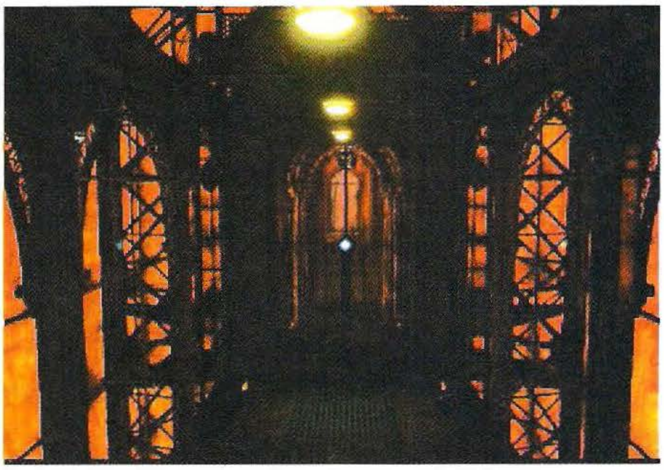
Zeitreise

Sie leben in der abgelegenen, amerikanischen Kleinstadt Spokane, gerade mal eineinhalb Autostunden von der kanadischen Grenze entfernt. Sie bekommen in keinem Restaurant der Stadt nach 22 Uhr noch eine warme Mahlzeit serviert. Sie stecken jedem Mitarbeiter, vom Chefgrafiker bis zur Putzfrau, regelmäßig am Monatsende 200 Dollar extra zu, damit sie in diesem Niemandsland ausharren. Aber das Schlimmste ist: Sie sind verdammt spät dran. Denn Cyan-Gründer Rand und Robyn Miller hätten Riven, den Nachfolger zum grafisch opulenten Esoterik-Adventure Myst, schon vor einem Jahr bei ihrem Auftraggeber Brøderbund abliefern müssen.

PC Games schlug sich durchs nordamerikanische Dickicht und entdeckte, warum sich Brøderbund so lange von den Miller-Brüdern vertrösten ließ... Im Hauptquartier des Publishers sahen wir uns zudem für Sie einige bisher geheimgehaltene Spieleprojekte an, mit denen die Kalifornier nach Koala Lumpur und The Last Express für frischen Wind am Spielemarkt sorgen wollen. Irgendwie scheinen die Uhren bei der US-Spieleschmiede Cyan anders zu ticken als anderswo. Wer sich dem zwischen einem Birkenwäldchen und einem Wasserfall gelegenen Hauptquartier der Brüder Rand und Robyn Miller nähern will, schreitet durch einen gut fünf Meter vor dem Eingang plazierten, aus der dahinter liegenden Wand herausgebrochen scheinenden Türbogen über eine Holzbrücke, um zu den in das verbliebene Loch eingelassenen Glastüren zu gelangen. Hinter dieser spektakulären Fassade verbirgt sich im Untergeschoß des Anwesens



Abgefahrene Objekte wie dieser Helikopter beinhalten in Riven bereits Hinweise auf die Lösung von Puzzles.



Vorbei sind die Zeiten „toter" Räume: Beim Myst-Nachfolger Riven machen zahlreiche Animationen wie der flackernde Feuerschein die Szenerien lebendig.

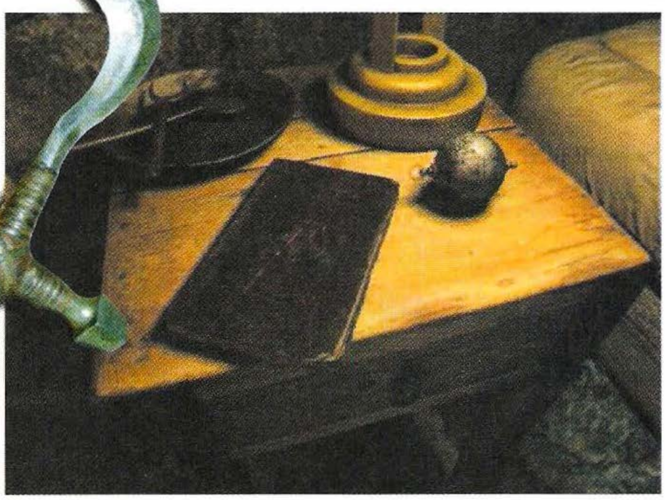
ein gruftartiger Programmierertempel, unter dessen künstlichem Sternenhimmel das rund 20 Mann starke Riven-Team im diffusen blauen Licht an SGI-Workstations skurrile Apparate erfindet und phantastische Welten konstruiert.

Riven soll der Quantensprung im Adventure-Genre werden

Zwischen dicken Wälzern über keltisches Grabmaldesign, ledergebundenen Werken über mystische Orte und großformatigen Salvador-Dali-Bildbänden soll mit Riven ein Spiel entstehen, das Myst in allen Belangen übertreffen wird. „Bei Myst hatten wir nicht viel Zeit, ein geringes Produktionsbudget und ein viel kleineres Team", erklärt Robyn Miller. „Der Hauptunterschied zwischen Myst und Riven ist aber Richard VanderWende." Was den Riven-Regisseur für Cyan qualifiziert, enthüllt der neue Mann im Team jedoch nur zögerlich. „Ich habe bei Disney Animation das Grunddesign für Aladdin entworfen und die Charakterkonzeption für das Biest aus Beauty and the Beast erfunden", eröffnet Richard VanderWende so schüchtern, als müßte er einen Schuljungenstreich zugeben. Die Komplexität eines Spiels im Vergleich zu einem Film ist für ihn trotz seiner Mitarbeit an diesen berühmten Filmprojekten überwältigend: „Wenn man bei einem Spiel wie Riven einen Teil ändert, muß das von der Logik und dem Spielablauf genau hineinpassen. Da muß immer wieder jedes verwendete Objekt und jeder zusammenhängende Aspekt geprüft werden." Der Welt von Riven soll nach dem Willen der Miller-Brüder wesentlich mehr Leben eingehaucht werden. „Die Welt von Myst wirkte wie ein einsamer und verlassener Ort", meint Robyn Miller. „Bei Riven wird man dagegen auf eine atmende, lebendige Welt stoßen." Dazu wird es deutlich mehr Sequenzen mit Digi-Schauspielern geben, bei denen sogar Rand Miller selbst auftritt. „Wir konnten Tom Cruise zu dem Zeitpunkt nicht buchen", grinst Rand. Auch im Detail merkt man den ersten Szenen erheblichen Feinschliff in der Animation an. Ankommende Aufzüge werden nicht einfach eingeblendet, sondern rattern ächzend und stöhnend den Schacht herunter, während sich tückisch wabernde Lavaseen unter dem Spieler auftun und ein flackernd-diffuses Lichtspiel auf die Wände werfen. Der Himmel ist mit dahinziehenden Vögelschwärmen bevölkert, dazu wiegen die Palmwedel der am Wegesrand wuchernden Karibikpflanzen im Wind. Große Aufmerksamkeit schenkte Cyan dem Stereo-Soundtrack, der sich situationsabhängig entwickelt und an entscheidenden Spielstellen in Lautstärke und Tempo dramatisch zulegt. Längst nicht mehr jedes der fotorealistischen, mystischen Objekte ist übrigens den SGI-Workstations entsprungen. „Wir haben ganze LKW-Ladungen an Requisiten aus Seattle herangeschafft und einiges auch extra anfertigen lassen", erzählt Rand Miller. Ein Blick in den Fundus der Gebrüder enthüllt abgefahrene Objekte von wunderlichen, taschenuhrartigen Gehäusen mit komplizierter Öffnungsmechanik bis hin zu sichelartigen Blankwaffen. „Wir haben uns genau angesehen, wie in verschiedenen Ländern Geräte und Gebäude gebaut werden", erläutert Robyn Miller. „Aus afrikanischen, arabischen und keltischen Einflüssen entstand eine Mixtur, die die Einzigartigkeit der Welten und Gegenstände in Riven ausmacht." In den einzelnen Objekten



Für Riven ließ Cyan aufwendig verarbeitete Requisiten wie diese Sichel bei Spezialisten in Seattle anfertigen.



Diese fotorealistisch abgebildeten Objekte können in Riven herangezoomt werden. Der geheimnisvolle Behälter muß im Detail erforscht werden.



Neben dem Goldbestand ist bei Warlords 3 auch eine Festung ein Engpaß: Hier können nur vier verschiedene Truppenarten ausgebildet werden.



Helden wie dieser Titan, der vor der Festung steht, können von den Heerführern in Warlords 3 für einen bestimmten Sold angeheuert werden.

steckt zudem eine Vielzahl an Hinweisen zur Puzzlelösung. Sogar eine eigene Sprache hat man für die Spielwelt ersonnen, um die Odyssee nach skurriler zu machen. „Es gibt zwar immer noch jede Menge merkwürdige Apparate, aber diesmal sind die einzelnen Rätsel mehr ineinander verwoben, so daß die Art der Lösung eines Puzzles die Lösung eines ande-



Die Konstruktion und das Rendering dieses abgefahrenen Gegenstands hat die Riven-Crew fast zwei Monate gekostet.

ren beinflussen kann", kündigt Richard VanderWende an. Nicht nur den technischen Anforderungen, sondern auch der Skurrilität von Riven scheint das Team jedenfalls gewachsen zu sein. Kaum ein Teammitglied frönt nicht einem exzentrischen Hobby oder einer persönlichen Marotte. Da leidet einer der Animateure an einem handfesten Mittelalter-Tick und benennt seine Computer nach normannischen Edelleuten. Ein anderer wiederum ergibt sich seiner Sammelleidenschaft für Sportreliquien und hütet André Agassis während einer US Open zerbrochenes Original-Rack wie seinen Augapfel. Ein System Manager gilt dagegen als fanatischer Sammler von Waffen aus der Pionierzeit und macht jede nur erreichbare Schießbahn unsicher. Ein Grafiker pflegt seine Zirkus-Macke mit Jongleur- und Zaubertrickeinlagen. Wann die illustre Gruppe nun allerdings das Monumentalwerk veröffentlicht, ist mit der Angabe „Sommer 1997" bis dato nur grob eingegrenzt. Rand und Robyn Miller wirken jedoch durchaus zuversichtlich... Zuversichtlich ist man auch anderswo, nämlich im Brøderbund-Hauptquartier in Novato. Dort bereitet man nämlich nicht nur die Veröffentlichung von Cyans Riven vor, sondern hat mit dem Brøderbund Entertainment Studio nun eine eigene interne Programmierabteilung gegründet. Diese neue Division beschäftigt sich ausgerechnet mit einem Echtzeitstrategiespiel mit dem bedingt innovativen Titel `WorBreeds´. Doch Entwicklungsleiter Ken Goldstein, der bereits bei der legendären Spieleschmiede Cinemaware tätig war, will aus dem Genre bisher unbekannte Innavationen herausholen: „Ich war ja zuerst auch skeptisch. Aber als mir unsere Jungs erzählt haben, was sie unter Spieldesign, Gegnerintelligenz und Genreinnovationen verstehen, wußte ich: WarBreeds müssen wir veröffentlichen!" Als Führer von einem von vier Clans versucht der Spieler, die Macht über den Alienplaneten Aeolias an sich zu reißen. Stammesschamanen können in dem Vogelperspektivenstrategical das genetische Material gefallener Gegner auswerten und damit deren Fähigkeiten und Eigenschaften in das eigene technische Know-how integrieren. So dürfen eigene Truppenarten geschaffen werden – im Handumdrehen erweitert man das vorhandene Portfolio von nur 20 Grundtypen auf etwa 800 verschiedene Kreaturen. Der Feldherr kann zum Beispiel versuchen, hochentwickelte Gegnereinheiten mit einer Übermacht an eigenen, niedrig entwickelten Einheiten zu überrumpeln. Damit gewinnt er einerseits die wertvolle DNA des Gegners, hungert ihn seinerseits aber durch den gezielten Einsatz genetisch uninteressanter BioMechs technologisch aus. Besondere Qualitäten versprechen die Kalifornier im 8-Spieler-Modus per Netzwerk, Modem oder Internet. Erweiterte Kooperationsmöglichkeiten wie die gegenseitige Nutzung von Basen des Verbündeten und ein Truppenaustausch sollen mehr



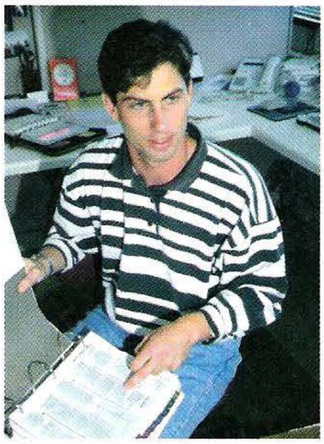
Fast zwei Dutzend verschiedene Waffen – hier sehen Sie einen Flammenwerfer – stehen in den 20 Levels von Take no Prisoners zur Verfügung.

Die neuen Brøderbund-Spiele bis Anfang 1998

Titel	Genre	Entwickler	Erscheinungstermin	Erster Eindruck
Riven – Sequel to Myst	Adventure	Cyan	Sommer 1997	++
Take No Prisoners	Action-Adventure	Raven Software	Ende 1997	o
The Journeyman Project 3	Adventure	Presto Studios	1998	+
WarBreeds	Echtzeitstrategie	Brøderbund Entertainment Studios	Ende 1997	+
Warlords III: Reign of Heroes	Strategie	SSG	Sommer 1997	o

++ hervorragend, + vielversprechend, o Durchschnitt

strategischen Tiefgang ermöglichen. Das rundenweise auszutragende Strategical Warlords III: Reign of the Heroes liefert dagegen die australische Codercrew SSG an Brøderbund. Im Fantasy-Reich Etheria dirigiert man als einer von acht Clanführern bis zu 63 verschiedene Einheiten aus teils innovativen Fabelwesen durch Scharmützel gegen den dunklen Fürsten. Doch der Schlachtenlenker wird nicht nur von der Goldknappheit gebeutelt. Vielmehr ergeben sich in den Städten Engpaßsituationen, da pro Ansiedlung nur jeweils vier Truppenarten ausgehoben werden können. Von Zeit zu Zeit bieten sich dem Heerführer zudem Helden wie Ritter, Paladine oder gar Dämonen an, die sich gegen Entgelt der Armee anschließen und über weiterentwickelbare militärische oder magische Qualitäten verfügen. Zur Gewinnung von Verbündeten ohne verlustreiche Gefechte bedient man sich zudem des Diplomatiesystems mit der beliebten Bestechungsoption.
Auf den ersten Blick dem Cyan-Projekt nicht unähnlich wirkt Presto Studios Zeitreiseadventure Journeyman Project 3 mit nahezu fotorealistischen Grafiken und flüssigen 360°-Kameraschwenks. Wie bei den Vorgängern puzzelt man sich als Zeitzonenagent Gage Blackwood durch verschiedene Epochen und versucht, eine neue Intrige der übergelaufenen Agentin 3 aufzudecken. Dabei müssen die drei Welten von Atlantis, Shangi-La und El Dorado erkundet werden. Nach einer Katastrophe apokalyptischen Ausmaßes nach der Hälfte der Spielzeit besucht man die nun zerstörten Schauplätze allerdings nochmals, so daß man die Geheimnisse von insgesamt sechs Welten ausknobeln muß. Das Zauberwort für den Erfolg der grafisch beeindruckenden Odyssee liegt in der im Vergleich zum Vorgänger ungleich höheren Interaktivität. So wurde am Bedienungsfeld sorgfältig gefeilt, um eine intuitivere Steuerung zu ermöglichen. Eine Verdoppelung des Gesichtsfeldes des aus einem Zeitreiseanzug blickenden Spielers soll laut Product Manager Steve Schreck eine größere Immersion in das Spiel ermöglichen; zudem wurden mit rund eineinhalb Stunden Videosequenzen deutlich mehr Interaktionspunkte mit Nichtspielercharakteren eingebaut. Völlig frei bewegt sich der Spieler allerdings nicht, sondern er zieht in den verschollenen Welten von Knotenpunkt zu Knotenpunkt. Das Netz dieser sogenannten „nodes" soll aber so fein gewebt sein, daß die beschränkte Bewegungsfreiheit kaum auffällt. Für kleine Locations wie einen engen Töpferladen sollen teilweise bis zu 20 Knotenpunkte zur Verfügung stehen. „Die Puzzles bestehen aus Logeleien, Kombinationsaufgaben und Worträtseln", sagt Steve Schreck. „Unter einer Spielzeit von 40 Stunden wird das Abenteuer kaum zu bestehen sein." Eine düstere Vision der Zukunft zeichnet dagegen das von Raven Software für Brøderbund produzierte Action-Adventure 'Take No Prisoners'. Bei dem Ballerspaß scheint Raven im Fundus von Ikarion gespickt zu haben, so sehr ähnlich



Product Manager Steve Schreck enthüllt den komplexen Game-Plan für Journeyman Project 3.

das aus Vogelperspektive zu spielende Actionspektakel dem deutschen Pendant Project Paradise. Im finsteren Betondschungel schlägt man sich bis zum Innersten des geheimnisvollen Domes durch und beharkt die fiesen Zoners mit über 20 verschiedenen Waffen von der Bazooka bis zum Lichtschwert. Interessant ist neben kleineren Puzzles auch ein strategisches Element, da der Recke den Feinden zum Beispiel auch mit Querschlägern zu Leibe rücken kann.



Sporenkolonien wie hier am unteren Bildrand sind die Hauptressource bei WarBreeds. Die Sporen speichern Energie, mit der die Basen gespeist werden.



In dieser WarBreeds-Schlachtszene sieht man in der Mitte des Bildes einen Clanschamanen, der einem gefallenen Gegner Geninformationen entzieht.

Prozessoralternativen von AMD und Cyrix

Inside out?

Nachdem Intel der Öffentlichkeit die neue Prozessorgeneration Pentium II vorgestellt hatte, rutschten die Preise für Pentium- und MMX-Prozessoren in den Keller, aber auch die Konkurrenten von AMD und Cyrix sind durch neue Preisgestaltungen auch für die Besitzer kleinerer Brieftaschen interessant. Leider kommt nicht jede Software mit den preiswerten Alternativen zurecht.



Der Preisverfall vor kurzem noch hochaktueller Prozessoren findet mit schöner Regelmäßigkeit mit der Bekanntgabe einer neuen Prozessorgeneration statt, in diesem Jahr war aber ausnahmsweise nicht Marktführer Intel der Verursacher. Wochen bevor Intel den Pentium II offiziell vorstellte und schließlich an die Händler weitergab, konnte die Prozessorschmiede AMD mit ihrem jüngsten Kind den Markt aufmischen. Erstmals war ein „Klon" noch vor dem Original verfügbar – und dies zu Preisen, die Intel erst in vielen Monaten zu bieten haben wird. AMDs Preispolitik ist gut zu verstehen, will AMD doch einerseits auch ein großes Stück von dem Kuchen ergattern, der Intel Jahr für Jahr Rekordgewinne verbuchen läßt, andererseits diejenigen Käufer quasi im voraus besänftigen, die sich mit den Prozessoren Ärger einhandeln.

Fehlverhalten

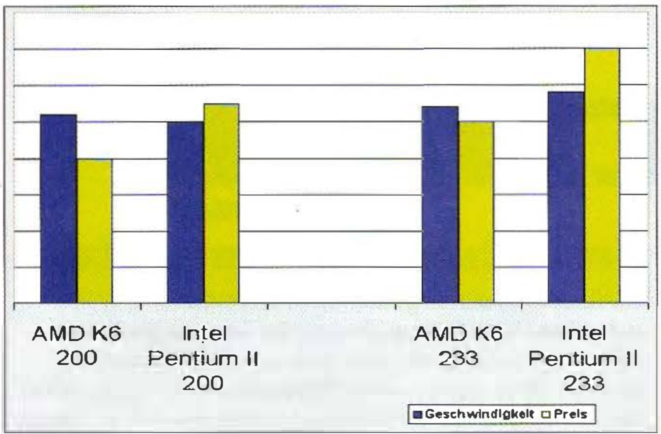
Prozessorpreise von über 1000 Mark pro Stück sind für kaum einen Käufer eine Kleinigkeit, so daß bereits zu Zeiten des seligen 386ers Hersteller wie Chips&Technologies, AMD, Cyrix, Texas Instruments oder IBM ihre zum halben Preis erhältlichen Eigenkreationen in hohen Stückzahlen verkaufen konnten. Da die Prozessoren aber keine völlig identischen Nachbauten sind, erkennen viele Programme (vor allem Spiele auch namhafter Hersteller) die Chips nicht als das, was sie sind, und verweigern daher die Arbeit. Auch Workorounds um Fehler in Intelchips führen auf den korrekt arbeitenden Nachbauten zu unvorhersehbaren Resultaten, zusätzlich haben die Klons auch den einen oder anderen eigenen Fehler.

Strafarbeit

Betroffen ist vor allem die Pentiumalternative 6x86 von Cyrix. Der Elektronikhersteller hat damit zwar einen sehr schnellen und preiswerten Chip auf dem Markt, sobald aber ein Programm direkt den Prozessor anspricht (und keine Cyrix-sicheren Funktionen des Betriebssystems), kommt es oftmals zu Problemen. Während Standardanwendungen davon kaum betroffen sind, benötigen viele geschwindigkeitsoptimierte Spiele einen Patch, um stabil zu laufen. Diese Patches werden aber (wenn überhaupt) erst Wochen oder gar Monate nach dem Spielerelease veröffentlicht. Wer keinen Onlinezugang oder keine PC Games-CD griffbereit hat, muß sein teuer erstandenes Spiel zum Händler zurückbringen und auf dessen Kulanz hoffen.
AMDs Prozessoren Am5x86 und K5 sind nicht ganz so pro-

AMD K5

Da das eigentliche Problem des K5 nur die falsche Prozessorerkennung der Software und daher leicht lokalisierbar ist, wird das Bugfix häufig noch während der Programmierung eingearbeitet. Dementsprechend kurz ist die Liste der AMD-Patches:
- Wing Commander 4
- Total Control Football
- Indiana Jones 4



Die Leistungen der Prozessoren bewegen sich im Bereich des Üblichen, lediglich im Preis bestehen unerklärliche Differenzen. Die Werte basieren auf ca. 20 Meßsuiten aus den Bereichen Anwendung und Spiel.

blematisch, da AMD durch ein Codesharing-Abkommen Einblick in die Architektur des Pentiums erhalten hat. Inkompatibilitäten, die nur an bestimmten Stellen einer Software auftreten, gibt es daher kaum. Allerdings erkennen einige Spiele die AMD-Prozessoren nicht als Pentium: Schlampig programmierte Prozessorerkennungen halten die Chips für 486er und lassen das Spiel gar nicht erst starten. Da solche Fehler recht schnell zu finden sind, sind auch die Patches früh verfügbar. Aber nicht nur Spielehersteller zeigen solche Nachlässigkeiten, auch so manches BIOS identifiziert die AMDs und Cyrixe als 486er, so daß auch die BIOS-Programmierer an einigen Inkompatibilitäten schuld sind.

Vereinnahmend

Dabei darf man schon froh sein, wenn der Prozessor überhaupt erkannt wird, nicht jede Motherboard/BIOS-Kombination läßt sich zu einer Zusammenarbeit überreden. Zahlreiche Upgrade-Sätze bestehen auf bestimmte Motherboards und überschreiben deren BIOS, Probleme mit der bestehenden Hardware oder beim Einbau des alten Intel-Prozessors sind vorprogrammiert. Fehlende oder fehlerhafte Mainboard-Hondbücher machen einen Umbau meist ohnehin unmöglich, so daß der einzig sichere Weg zu einem funktionierenden System der Kauf eines Komplettsystems beim Händler ist.
Dort steht man mittlerweile vor der Qual der Wohl. Wurde bislang nur der jeweils aktuellste Intel-Prozessor offensiv beworben, stehen nun Pentium und Pentium MMX einträchtig neben Pentium II, 6x86, K5 und K6. Nach den neuesten Preisankündigungen finden sich die vergleichsweise leistungsarmen Pentium-, 6x86- und K5-Prozessoren im Low-Budget-Bereich unter 600 Mark, der nur unwesentlich stärkere Pentium MMX liegt weiterhin bei 1000 Mark, und der Pentium II befindet sich mit 1500 Mark eindeutig im Profibereich. Ganz und gar nicht in dieses Preisgefüge paßt AMDs K6. Der Pentium II-Konkurrent mit Preisen zwischen 800 und 1000 Mark düpiert im Preis-Leistungs-Verhältnis den Marktführer und verkauft sich so gut, daß AMD mit der Produktion nicht mehr nachkommt. Auch den K6 sollte man nur zusammen mit einem Motherboard beim Händler seines Vertrauens kaufen, da AMDs Prozessor auf seltene Betriebsspannungen und ein aktuelles BIOS angewiesen ist.

Harald Wagner ■

Cyrix 6x86

Der 6x86 von Cyrix wird zwar von vielen Spielen als Pentium erkannt, zahlreiche Designunterschiede zum Original von Intel sorgen aber für Abstürze und logische Fehler in den Spielen. Da diese Fehler nicht auf den ersten Blick zu erkennen sind, werden die notwendigen Bugfixes erst Monate später veröffentlicht. Namhafte Spiele mit Cyrix-Schwäche:

- Daggerfall • Day of the Tentacle • HeliCops • Indiana Jones 4
- Nascar Racing 2 • Nato Fighters • NHL 97 • Pandemonium!
- Redneck Rampage • Sonic CD • Star Command • TFX
- Total Control Football • Wing Commander 3 • Wing Commander 4

Pentium Upgrades

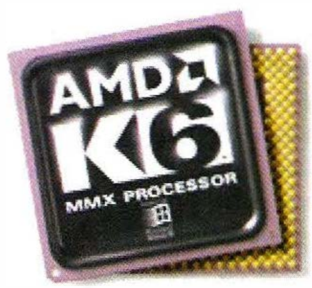
Obwohl Intel die Preise seiner Pentium-Prozessoren um knapp 50 Prozent gesenkt hat, bieten zahlreiche Hersteller Kits an, mit denen sich Pentium-Systeme zu 6x86- oder K5-Systemen umrüsten lassen. Kits für AMDs K6 oder Cyrix M2 sind derzeit noch nicht geplant. Wir haben das Evergreen 686-Upgrade ausprobiert:
Ein Cyrix 6x86L-P166+ soll bei diesem Upgrade-Kit eine enorme Leistungsverbesserung für Intel-Boards bringen. Die versprochene Verbreitung von 40 Prozent solcher kompatiblen Boards war in unserer Redaktion jedoch nicht zu bestätigen: Lediglich ein Intel Endeavor-Board befand sich im trauten Heim eines Redakteurs. Installation und BIOS-Upgrade waren innerhalb von ca. zehn Minuten zu schaffen. Im Vergleich zum vorher auf dem Board befindlichen 66 MHz Pentium merkte man sofort die erhöhte Geschwindigkeit. Der Shiny-Benchmark für Win95 (zu finden auf der PC Games-CD) brachte es auf einen Wert um 50 (Steigerung 13%), der mitgelieferte Dhrystone-Benchmark kam auf 113.357 (Steigerung 24%). Sollten jedoch einige Programme nicht mehr laufen oder ist man mit der Leistung, die man für stattliche DM 529,- erstanden hat, nicht zufrieden, kann man sich auf eine längerfristige Deinstallation und Wiederherstellung des alten Systems einstellen – wir haben etwa eine Woche benötigt. Die Funktion „Restore", die das alte BIOS wiederherstellen sollte, war bei unserer Version der Software nicht aktiv, die einzigen derzeit vorhandenen Service-Nummern gehörten zu einem Anschluß in England, und die dortigen Techniker waren nur wenig hilfreich. Lediglich ein neues BIOS des Boardherstellers und das Setzen des Recovery-Jumpers auf dem Motherboard halfen wieder zum alten System zurück. Fazit: Wer mit gelegentlichen Inkompatibilitäten leben kann und ein preiswertes Kit findet, kann mit solchen Paketen durchaus ein Schnäppchen machen. Da Intels problemlos einzubauender Pentium 200 aber mittlerweile für unter 500 Mark zu haben ist, dürfte die Zeit der Pentium-Klons abgelaufen sein.



Nach Käuferprotesten wurde das Gehäuse des Pentium II mit einem Hologramm aufgewertet.



Noch in vielen Upgrade-Kits zu finden, aber längst kein Schnäppchen mehr: Cyrix 6x86 und AMDs K5.



Mit dem K6 scheint AMD erstmals eine echte Chance gegen die Topmodelle des Marktführers Intel zu haben.

Vergleichstest 3D-Grafikkarten

Nachschlag

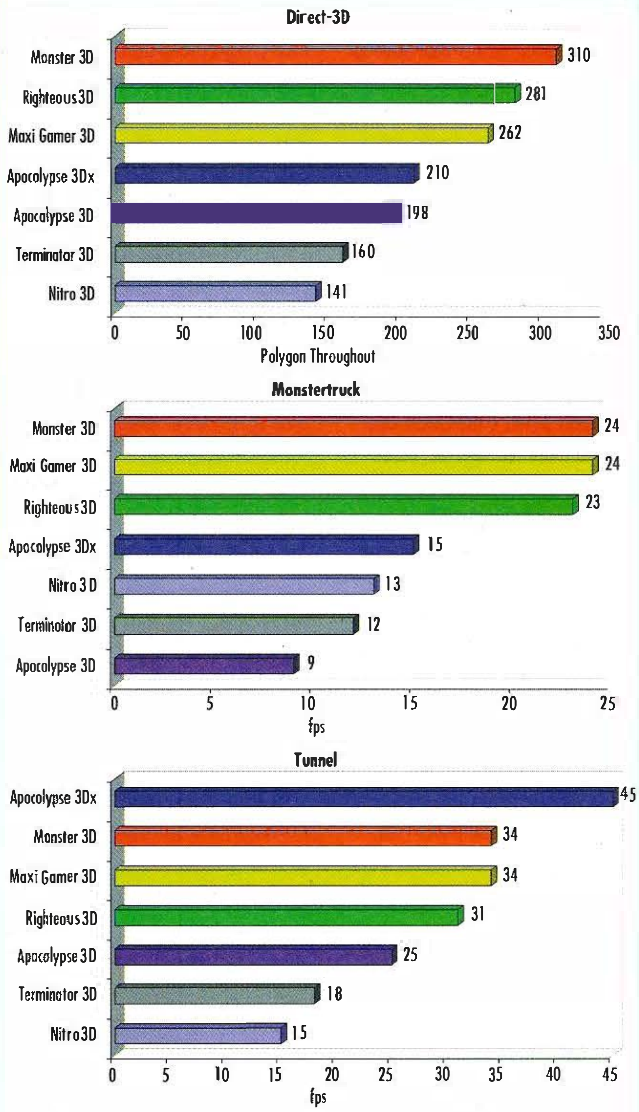


Es tut sich was im Spitzenfeld der 3D-Karten: Videologic, in der letzten Ausgabe noch kläglich am Spitzenreiter 3DFX gescheitert, wirft mit der Apocalypse 3Dx die zweite Kartengeneration ins Rennen. Die Ergebnisse sind überraschend positiv, obwohl Guillemot ebenfalls eine neue 3DFX-Karte präsentiert.

Unser großer Vergleichstest in der PC Games 6/97 hatte einen klaren Sieger: Der Voodoo-Graphics-Chip von 3DFX war der schnellste mit der schönsten Grafik. Der mit viel Vorschußlorbeeren bedachte PowerVR-Chip von Videologic und NEC scheiterte an zu geringer Leistung und diversen Treiberproblemen. Videologic hat aber aus den Fehlern gelernt und prompt reagiert. Die Ergebnisse dieser Bemühungen lesen Sie weiter unten. Ebenfalls im Testfeld sind die Maxi Gamer 3D FX von Guillemot, die mit schnellen RAMs der Konkurrenz von Diamond und Orchid das Fürchten lehren soll, sowie die STB Nitro 3D, die den neuen S3 Virge GX benutzt. Wie wir die Karten getestet haben, entnehmen Sie bitte dem Kasten „So haben wir getestet".

So haben wir getestet

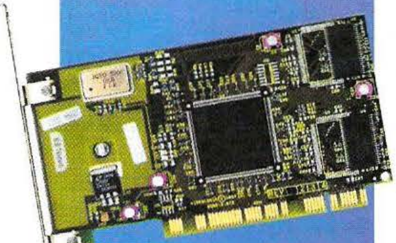
Eine detaillierte Aufstellung finden Sie in der PC Games 6/97, hier nochmal eine kurze Zusammenfassung: Der Tunneltest simuliert ein 3D-Spiel, indem der Spieler durch einen gewundenen Tunnel fliegt. Der Direct-3D-Benchmark prüft die Polygonleistung der Karte, und mit dem D3D-Spiel Monster Truck Madness ermitteln wir die Framerate in der Praxis. Bitte beachten Sie, daß mit neuen Spielen, die statt DirectX2 das neue DirectX3.0a benutzen, höhere Werte beim PowerVR PCX2 zu erwarten sind. Der neue Treiber gilt übrigens künftig auch für die alte Apocalypse 3D und beseitigt ein paar kleinere Probleme, unterstützt aber natürlich nicht die Features des Nachfolgers.



Die ermittelten Werte zeigen deutlich die Leistungsfähigkeit der Apocalypse 3Dx, die teilweise sogar die 3DFX-Karten überflügelt. Enttäuschend ist das Abschneiden der Nitro 3D, deren neuer Chip S3 Virge GX nicht viel schneller läuft als der Vorgänger, der zum Beispiel auf der Hercules Terminator 3D sitzt. Zum Vergleich haben wir noch einige Ergebnisse aus dem Vergleichstest der PC Games 6/97 dazugenommen.

3D

Videologic Apocalypse 3Dx

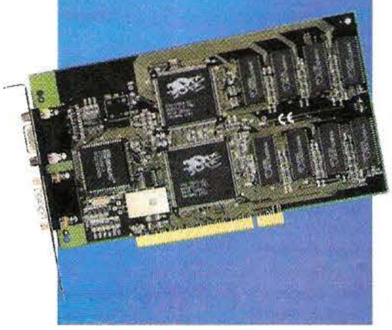


Nur der kleine Zusatz „x“ unterscheidet die zweite 3D-Karte von Videologic von ihrem Vorgängermodell, das in unserem großen Vergleichstest in der vergongenen Ausgabe eher schlecht abschnitt. Die Kritikpunkte hat man bei Videologic eingesehen und darauf basierend einen Nachfolger entwickelt, der Anlaß zu Freude gibt. Der PowerVR PCX2 bietet nun dieselben Feotures wie die 3DFX-Chips und sogar noch etwas mehr, wie beispielsweise trilineares Filtering von Texturen, die dadurch zwar weich, aber nicht so verschwommen aussehen. Die Installation ist denkbar einfach und funktioniert ohne Probleme, Sie müssen nur einen freinen PCI-Slot besitzen, da auch die Apocalypse 3Dx eine Add-On-Karte ist. Diese wird aber nicht über ein externes Kabel mit Ihrer 2D-Karte verbunden, sondern schaufelt die Daten über Bus-Mastering weiter. An diesem Knackpunkt hat sich nichts geändert: Sie müssen wie schon beim Vorgänger mindestens einen P133 und eine Grofikkarte besitzen, die DirectDrow unterstützt und mindestens 2 MByte RAM besitzt. Dann erholten Sie aber eine hervorragende Karte, die leistungsmäßig den Voodoo-Konkurrenten in nichts nochsteht bzw. diese sogar aussticht. Obwohl die reine Polygonleistung nicht ganz so hoch ist, zeigt sie im Tunneltest die mit Abstand höchsten Werte und schneidet bei allen neuen Spielen, die Microsofts DirectX3.0a fordern, hervorragend ab. Neue Titel wie Terracide profitieren erheblich davon und weisen auch keine Treiberprobleme auf, im Gegensatz zu älteren Spielen wie beispielsweise Moto Rocer. Dort gibt es weiterhin schwarze Rahmen um manche Texturen, was aber nach Auskunft einiger Hersteller nicht am PowerVR PCX2, sondern an der Art liegt, wie diese Texturen erstellt werden. Erste Patches speziell für die Apocalypse 3Dx sind bereits in Vorbereitung. Dank des neuen Chipsatzes und des dazu passenden Treibers lohnt sich nun auch die Fähigkeit der Karte, Auflösungen bis 1024x768 Pixel mit 65.000 Farben darzustellen, was von diversen neuen Spielen unterstützt werden wird. Besonders reizvoll ist die Preispolitik von Videologic: Die Karte kostet DM 399,- mit den Spielen wipEout 2097, Resident Evil, MechWarrior 2 sowie Ultimate Race, das Upgrade der alten Version DM 199,– und das Upgrade von einer beliebigen 3DFX-Korte DM 275,–. Dazu genügt es, den Kassenzettel an Videologic zu schikken, und Sie erhalten die Apocolypse 3Dx mit den vier Spielen. Durch die insgesamt hervorragende Leistung erhält diese Karte verdientermaßen den PC Games Award.

Hersteller: *Videologic*
Tel. *06103/93470*
Internet: *www.videologic.com*
Preis: *399,- DM*

3D

Maxi Gamer 3D FX

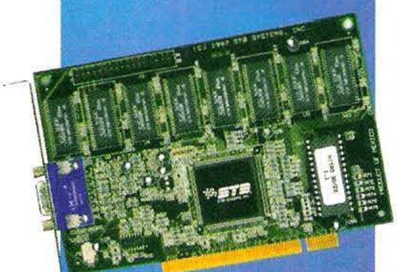


Mit dem bereits vielfach gelobten Voodoo-Graphics-Chip von 3DFX ist die Maxi Gamer 3D FX des französischen Herstellers Guillemot ausgerüstet. Wie auch die Diamond Monster 3D und die Orchid Righteous 3D ist die Maxi Gamer 3D FX eine Add-On-Karte, die zusätzlich zu Ihrer vorhandenen 2D-Karte in einen PCI-Slot gesteckt wird. Auch sie wird mit 4 MByte RAM für Texturen ausgeliefert und bietet bei den reinen Benchmarktests die selben Werte wie die Monster 3D oder die Righteous 3D, ist aber dank schnellerer RAM-Bausteine bei einigen Spielen geringfügig schneller als die Konkurrenz. Der mitgelieferte Treiber und die Installation funktionieren reibungslos und zeigen bei keinem der getesteten Direct-3D-Spiele wie Moto Racer oder dem neuen Terracide Probleme. Vorteil aller 3DFX-Karten gegenüber der Konkurrenz ist die Unabhängigkeit von der Prozessorleistung, so daß Sie bereits ob einem P90 exzellente Ergebnisse erzielen. Die Maxi Gomer 3D FX wird mit Demo-Versionen von CyberGladiator und Scorched Planet sowie der Vollversion von POD ausgeliefert.

Hersteller: *Guillemot*
Tel. *0211/338000*
Internet: *www.guillemot.com*
Preis: *399,- DM*

3D

STB Nitro 3D



In der letzten Ausgabe testeten wir mit der Hercules Terminator 3D und der Elsa Victory 3D noch zwei Karten mit dem S3 Virge, diesmal steht der Nachfolger dieses Chips auf dem Prüfstand. Der S3 Virge GX soll im Vergleich zum Vorgänger schneller sein, weshalb Kartenhersteller STB diesen Chip auf die 2D/3D-Karte Nitro 3D packte. Diese Karte ersetzt Ihre alte Grafikkarte, da sowohl Chips für die 2D- als auch für die 3D-Funktionen darauf Platz gefunden haben. Mit 4 MByte RAM bringt die Karte auch ansehnliche Werte im 2D-Bereich, kann allerdings bei den 3D-Leistungen nicht überzeugen. Sie ist zwar schneller als die Elsa Victory 3D, kann aber die Terminator 3D von Hercules nicht überflügeln. Immerhin bietet sie die gängigen Features wie diverse Shading-Routinen, Texturfilterung, Perspektivenkorrektur und Z-Buffering. Wer aber eine 3D-Karte mit dem Schwerpunkt Spiele sucht, kann die Nitro 3D trotz des günstigen Preises von DM 289,– für die 4 MByte Version abschreiben. Als 2D-Karte liefert sie aber hervorragende Werte und eignet sich daher gut als Basiskarte für Add-On-Boords mit 3DFX- oder den neuen PowerVR-Chips. Der Karte beigelegt sind die Spiele Hyperblade, MechWarrior 2: Mercenaries, Spycraft und Interstote '76.

Hersteller: *STB*
Tel. *089/4707314*
Internet: *www.stb.com*
Preis: *289,- DM*

COMING UP!

ZU BESUCH BEI ATTIC



Es tut sich was auf der schwäbischen Alb: Nach dem Weggang von Mitgründer Guido Henkel und dem Abschluß der DSA-Nordland-Trilogie mit „Schatten über Riva" brechen die Rollenspiel-Spezialisten zu neuen Ufern auf. Wir haben die Truppe in Albstadt besucht und berichten über die Wirtschaftssimulation „Herrscher der Meere", den Club Manager 97 und alle Geheimprojekte dieses Jahres.

MONKEY ISLAND

Nach jahrelangen Dementis soll es demnächst soweit sein: LucasArts entführt Sie zum dritten Mal auf die Affeninsel, wo Sie bereits von Guybrush Threepwood, Gouverneurin Elaine und Geisterpirat LeChuck erwartet werden. Aber: Was wird aus der Adventure-Kultserie ohne Ron Gilbert? Story, Steuerung, Screenshots und Hintergrundinformationen – alles in PC Games 8/97!

DARK REIGN



Die Erwartungshaltung ist riesig, der Druck auf Activision gewaltig: Dark Reign, vollmundig mit „The Future of War" untertitelt, muß im Intensiv-Test in der nächsten Ausgabe beweisen, daß es sich bei den hoffnungsvollen Beteuerungen in Sachen Künstliche Intelligenz, Multiplayer-Modus und Level-Design nicht um leere Versprechungen, sondern um Tatsachen handelt.

WORLD WIDE SOCCER

Auf dem Sega Saturn ein absoluter Smash-Hit, auf dem PC ein potentieller FIFA Soccer-Killer: World Wide Soccer wird von Sega für den PC umgesetzt! Nach Virtua Fighter, Daytona USA und Sega Rally der nächste Volltreffer für die japanischen Arcade-Spezialisten? Und wie schlägt sich World Wide Soccer gegen Sean Dundee's World Club Football von Ubi Soft?

ANSTOß 2 + HATTRICK! WINS



Die Bundesliga-Saison ist vorbei, doch die deutschen Fußballmanager-Bastionen legen jetzt erst so richtig los. Allen voran Ascaron mit der Anstoß-Fortsetzung, die bis zum Redaktionsschluß in einer testbaren Version vorliegen soll. Wir analysieren das Programm und werden insbesondere auf die Unterschiede zu Anstoß 1, Bundesliga Manager 97 und FIFA Soccer Manager von EA Sports eingehen. Außerdem erfahren Sie in einem ausführlichen Preview alles über den Erzkonkurrenten Hattrick! Wins von Ikarion.

TIPS & TRICKS

An den KKND-Mutantenmissionen verzweifelt? Bei The Last Express am Wiener Hauptbahnhof verhaftet? Im fünften MDK-Level verlaufen? Unsere unermüdliche Abteilung für Komplettlösungen und Kurztips stellt sich auf lange Nächte und durchspielte Wochenenden ein, um Ihnen in der nächsten Ausgabe wieder seitenweise Tips & Tricks zu Ihren absoluten Lieblings-Spielen zu liefern.

Die PC Games Ausgabe 7/97 erscheint am 2. Juli 1997

Index

Die mit einem Stern gekennzeichneten Demos und Updates befinden sich nicht auf den CD-ROMs der PC Games Plus.